DRAGONBALL FIGHTER Z · SONIC MANIA · DESTINY 2 · YAKUZA · HELLBLADE

GTM®

SEPTIEMBRE 2017 - # 021

ORIGINAL
GAME BOY
GAME PAK

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

ACABA CON TODOS LOS
METROID

— REGRESO A SR-388 —

Jaume Font 2017



PROBLEMS WITH
YOUR PLANET?

CALL NOW
1-800-521-09001

EDITORIAL

EL RETORNO DE MICROSOFT, UNA MEDICINA 4

A FONDO

SONIC MANIA JUAN TEJERINA 6
FORTNITE ALEJANDRO CASTILLO 10
UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO J. TEJERINA 14
HELLBLADE JAVIER BELLO 18
YAKUZA KIWAMI ALEJANDRO CASTILLO 22
MEGA MAN LEGACY C2 BORJA RUETE 24
AGENTS OF MAYHEM ROBE PINEDA 26
NIDHOGG 2 JON ANDONI ORTIZ 28
AVEN COLONY JON ANDONI ORTIZ 29
MIITOPIA MARC ARAGÓN 30
ULTRA DESPAIR GIRLS CARLOS SANTILLANA 31
EL MISTERIOSO VIAJE DE LAYTON JP. PRAT 32
HEY PIKMIN! ISRAEL MALLÉN 33

PULSA START

METROID II: RETURN OF SAMUS J. TEJERINA 34
DESTINY 2 MARC ARAGÓN 40
LIS: BEFORE THE STORM BORJA RUETE 44
PROJECT CARS 2 ALEJANDRO CASTILLO 48
DRAGON BALL FIGHTER Z JUAN TEJERINA 52
DIVINITY ORIGINAL SIN 2 JON A. ORTIZ 56
D2: LA MUERTE DEL FORASTERO B. RUETE 60

LEVEL UP!

CUENTOS DE KAMUROCHO RAMÓN MÉNDEZ 64
NIGHT IN THE WOODS ISRAEL MALLÉN 70
EN BUSCA DE LENGUAJE PROPIO D. ROJO 74
INFECCIÓN SOBRE EL REINO ETERNO D. ROJO 78
ENTRE LIANAS Y BANANAS FRANCHUZAS 82
SHOOTERS CON ESTRATEGIA C. SANTILLANA 86

INSERT COIN

- PLAYER ONE
  - **POKÉMON ORO Y PLATA** ISRAEL MALLÉN 90
  - **HOOK** ÁNGELA MONTAÑEZ 94
  - **SUPERMAN 64** JAVIER BELLO 98
- JOYAS OLVIDADAS
  - **MUTANT LEAGUE HOCKEY** G. ENFURECIDO 102
  - **GAMEBOY** MARC ARAGÓN 106
  - **GIANT CITIZEN KABUTO** ADRIÁN DÍAZ 110

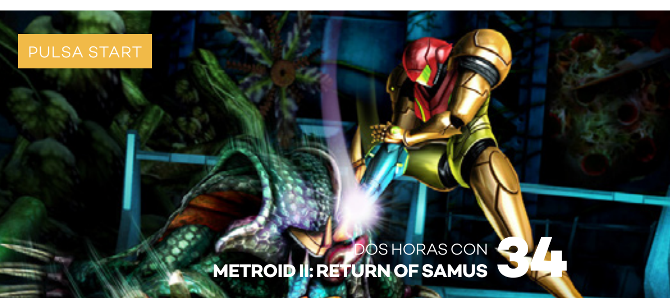
COCINA GEEK

METROID CUPCAKES GEMMA BALLESTEROS 114

LA TRIBUNA

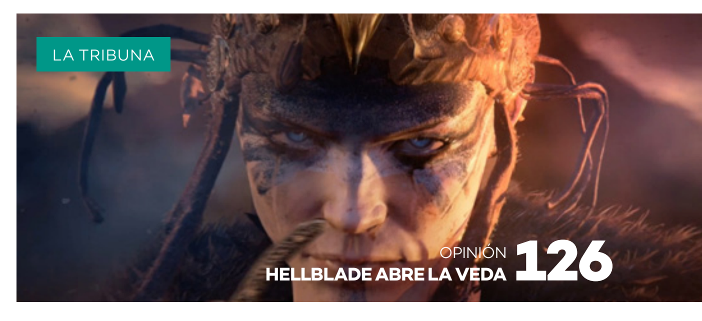
- FINAL ROUND
  - **LAS CONSOLAS "MINI" DE NINTENDO** 116
  - **ESPACIOS SEGUROS NO-MIXTOS** 118
- OPINIÓN
  - **EL CROWDFUNDING NO ES...** F. BERNABEU 120
  - **¿YA NO JUGAMOS SOLOS?** A. PERNIAS 122
  - **STREAMINGS ¿MAL HÁBITO?** A. DÍAZ 124
  - **HELLBLADE ABRE LA VEDA** J. TEJERINA 126











REDACTORES

No son todos los que están, pero sí están todos los que son. Aquí tienes parte del equipo que día a día trabaja para nutrir GTM de contenido único.



Borja Ruete
@raistlinmago
REDACTOR JEFE

...

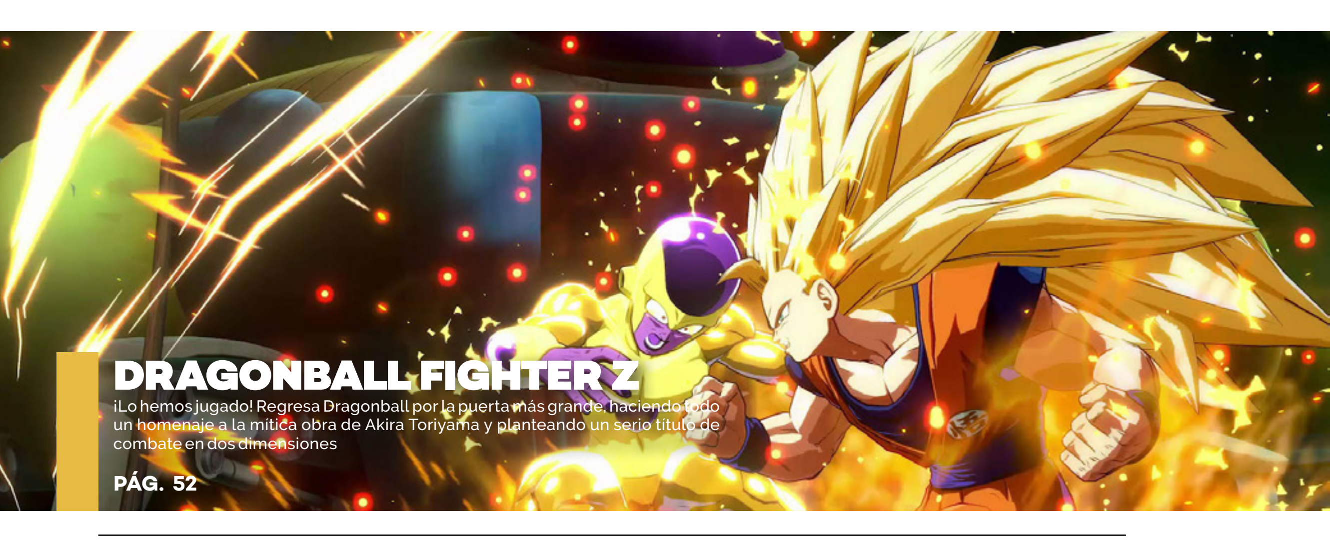
Colgó la Túnica Roja para unirse al gremio de los Asesinos. Ahora, acecha desde las sombras a aquellos que osen herir el honor de la gramática española.



Alejandra Pernias
@alejandrapb89
COLABORADORA

...

Implacable redactora con muchos años de experiencia y éxitos cosechados a base de trabajo duro. A pesar de militar en el Imperio, ¡su sable de luz es azul!



DRAGONBALL FIGHTER Z

¡Lo hemos jugado! Regresa Dragonball por la puerta más grande, haciendo todo un homenaje a la mítica obra de Akira Toriyama y planteando un serio título de combate en dos dimensiones

PÁG. 52

«Mi pasado no es un recuerdo; es una fuerza a mis espaldas.»
—Samus Aran





Gamer Enfurecido
@GamerEnfurecido
REDACTOR

...

La Furia se materializó en los genes de nuestro redactor más furioso. Detrás de su famoso dinosaurio se esconde un verdadero amante del videojuego.

Ramón Méndez
@Ramon_Mendez
COLABORADOR

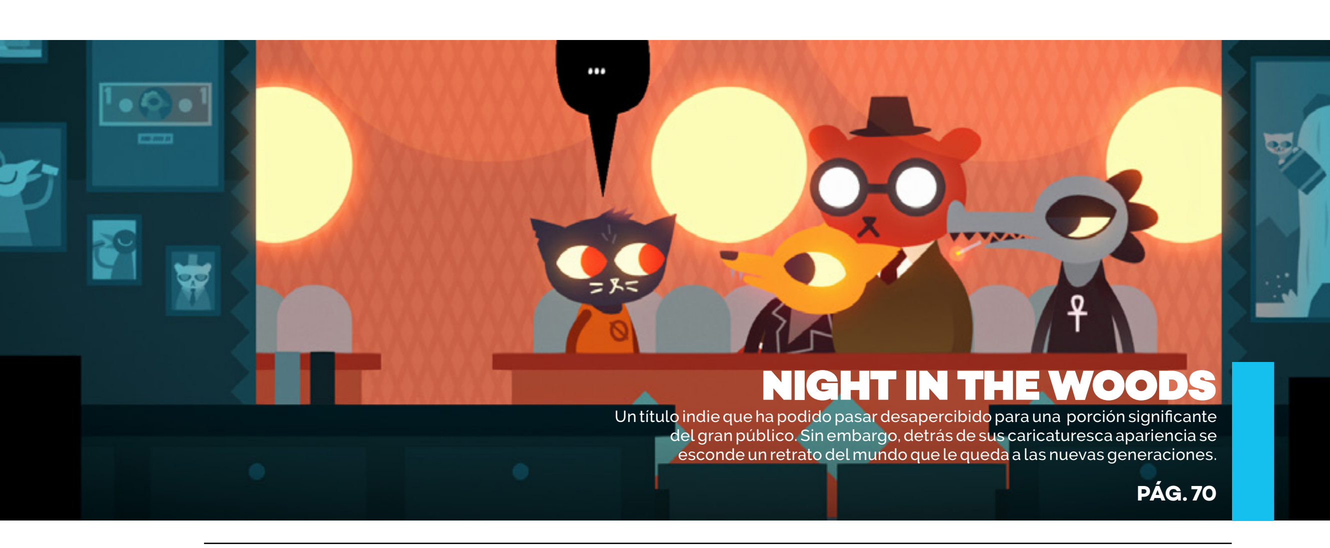
...

El Dragón Gallego, este karateka es famoso por ser el autor de "La Odisea de Shenmue", o por haber traducido, entre muchos otros: The Witcher 3.

Gemma Ballesteros
@Rikkura
COCINERA GEEK

...

Lleva organizando eventos de videojuegos desde que estábamos en el cascarón. Ahora, combina los videojuegos con su amor por la cocina.



NIGHT IN THE WOODS

Un título indie que ha podido pasar desapercibido para una porción significante del gran público. Sin embargo, detrás de sus caricaturesca apariencia se esconde un retrato del mundo que le queda a las nuevas generaciones.

PÁG. 70



E D I T O R I A L

El retorno de Microsoft, la medicina contra el abuso

POR JUAN TEJERINA

A escasos días del lanzamiento de *Destiny 2* saltaba la liebre: **el precio de PSN volvía a subir**, para regocijo de sus más de **veintiseis** millones de usuarios. Una cifra nada desdeñable si tenemos en cuenta que el número oficial del pasado año fiscal rondaba en torno a los veintiún millones de suscriptores. Cinco millones de usuarios nuevos en un año son señal de buena salud ¿verdad?

Los motivos ofrecidos —como es tradición— dejan ese regusto arquetípico, casi como horneados en la cocina de las excusas todoterreno. *«Lo subimos para mejorar nuestro servicio. Esperamos que disfrutéis de las mejoras que están por llegar.»* Mejoras. Qué simpáticos. Quizás se refieren al **vergonzoso catálogo mensual**, o a la realidad de que nunca han sido capaces de competir de tú a tú con el LIVE de Microsoft.

Con una subida de precio de 1€ para los suscriptores mensuales, 5€ para los trimestrales y 10€ para los anuales, estamos hablando de un aumento del beneficio 12€, 15€ ó 10€ al año para Sony dependiendo de cuál de las suscripciones escojamos. Haciendo un cálculo rápido obtenemos **una media de 12,3€ de subida anual.** Si multiplicamos esta cifra por sus 26 millones de suscriptores nos sale la nada desdeñable cantidad de **319,8 millones de euros adicionales** para las arcas de Sony. No está mal ¿verdad?

¿Cómo hemos llegado a este punto? Es hora de dejar de mirar hacia otro lado: esto es sólo **culpa nuestra.** Los jugadores tenemos el bolsillo flojo y —en ocasiones— la mente muy cerrada. Nos enamoramos de compañías, nos tatuamos logotipos y abandonamos nuestra capacidad de razonar cuando se habla de la empresa de nuestros amores. Nos hemos dejado atiborrar de todo aquello que nos han querido vender. Y uno tras otro, hemos pasado por **todos los aros posibles**: demostrando una nula capacidad crítica y un borreguismo que clama al cielo. No hace falta irse muy lejos para recordar los albores de todo esto. Aquellos días en los que un DLC sonaba a estafa han evolucionado hasta tener jugadores **reservándolos** con un año de antelación. Los benditos micropagos le han financiado los estudios a los chavales de más de uno. Pagamos por ponernos un gorrito con flores en un personaje virtual. Aflojamos la pasta de manera constante. La recompensa está a un golpe de tarjeta, así que ¿por qué no? *¡Si es solo un eurito!*



No tardó en llegar Microsoft con su online de pago, y Sony —maestra imitadora— salió a la palestra con el suyo propio. Hoy incluso Nintendo parece que va a sumarse al carro, y es que Switch ya tiene los primeros DLC's y su online de pago está al caer. ¿Por qué ocurre todo esto? **Porque lo vamos a pagar**. ¡Es así de sencillo! Si pagamos por un par de calzoncillos virtuales ¿cómo no vamos a pagar por cualquier otra cosa?

> *Somos los únicos culpables de que la compañía dominante del mercado abuse de nuestras carteras con total libertad.*

Y aquí es donde viene la peor parte de este tinglado al que nosotros —y sólo nosotros— hemos dado pie. **Sony**. La compañía nipona es un amalgama de contrastes. Siendo capaces de lo peor y de lo mejor, hay algo que la historia del videojuego nos ha enseñado: cuando Sony gobierna sin competencia, su reinado se convierte en **tiranía**. Ya pasó en los tiempos de PS2. A sus espaldas se pudre el cadáver de Dreamcast, una GameCube fracasada y una Xbox que nadie quiso. La arrogancia de aquellos días le llevó hasta PS3, abanderada con la famosa frase de *«La next-gen empieza cuando nosotros digamos»* y gracias a los cielos, fue Microsoft quien supo **plantarle cara** con una incuestionable Xbox 360, donde el catálogo que le respaldaba aplastaba cualquier intento de la famosa *tostadora* de Sony; al menos, en sus primeros años.

Esa cura de humildad hizo que Sony volviese a posar los pies sobre la tierra. Y, aprovechando los escarceos de Microsoft con un innecesario Kinect, poco a poco **se fue recuperando en su camino hacia PS4**; consola con la que pareció regresar al mundo de los mortales. *«Para nosotros, jugadores»;* o eso decían. Una consola pensada para jugar y respaldada por un buen número de compañías. Por su parte, Xbox One nacía sin un propósito y sin saber ni qué pretendía. Más cara, con menores capacidades técnicas y un Kinect que nadie quería en su casa —en la época donde el escándalo de la NSA llegó a hacernos pensar que Microsoft nos colaba micrófonos en casa—. Xbox One nacía muerta, y PS4 acaparaba toda la atención.

Y el ciclo se cerró. PS4 reina sin rival, y de su gobierno vuelve a aflorar el yugo del tirano. Ahora no hay quién le tosa. Saben que es en su plataforma donde se congrega la mayoría de jugadores, y eso le da el poder de hacer con ellos lo que le plazca. Ahora que sale al mercado *Destiny 2*, es un momento maravilloso para subir el precio de su sistema online *¿no lo vas a pagar? ¡Si son solo unos euritos!* Saben perfectamente que el hecho de tener la mayor base de usuarios no es sólo una cifra, conocen muy bien lo que eso implica: **ahí hay amigos**. Y los amigos mueven mucho ¿no vas a renovar? todos tus amigos lo harán. Tu clan de compis estará en *Destiny 2* ¿te lo vas a perder por unos euritos? Si acabas de gastarte 250€ en la reserva de su edición con mochila…

¡Y el ciclo se repite, amigos! Bella ironía de la que somos los culpables, y **en nuestras manos está la solución**: asumir que no se pasa por el aro más. Y si hay que dejar de jugar online: se deja. Y si hay que darle la espalda a aquel juego que tantas ganas le tenemos: se hace. Pero **no ocurrirá**. Porque nos duele más no poder jugar a un juego que desembolsar *unos pocos euros* más al año. Porque nos quejamos amargamente en las redes sociales, pero **no tenemos el valor** de pulsar el botón rojo. De decir: ***hasta aquí***. De dejar de pensar aquello de *"si lo hago yo solo, no cambiará nada"*. Quién sabe, si todos dejásemos de pensar así, quizás el resultado fuese muy diferente.

Sea como fuere, la otra solución a la ecuación **está en manos de Microsoft**. De su resurgimiento depende de que alguien ponga a Sony en su lugar. Que vuelva a existir una competencia que equilibre las tornas y no permita que **ninguna** de las dos plataformas abuse sistemáticamente de los bolsillos de sus usuarios. Tal vez la futura Xbox One X tenga un as bajo la manga. Algo que equilibre la base de usuarios. Una mano ganadora que **nos libere de las cadenas de Sony**. Y es que un mercado sin competencia es una condena para los que jugamos.

Así que respondamos como mejor sabemos: con nuestro orgullo, y **cerrando** las billeteras.



ANÁLISIS

SONIC MANIA

POR JUAN TEJERINA

Sopla el cartucho y enciende de nuevo la máquina ¿Has comprobado que el interruptor esté en AV? ¿La antena está bien conectada? Perfecto, coge tu mando, pulsa start ¡y disfruta! Pero no te alejes demasiado, que el cable tiene su límite.

—

Han pasado **muchos años**, pero los recuerdos no se borran. A veces se difuminan. En la mayor parte de las ocasiones, se edulcoran. Pero **nunca se van**, porque son **parte de nuestra vida**. De quiénes somos ahora, y de por qué nos emocionamos con aquello que muchos podrían considerar irrelevante. **Sonic ha vuelto**, y no es ninguna broma. Un regreso cuya magnitud muchos no serán capaces de comprender. Un sueño del que muchos creerán no haber despertado aún. Un momento tan especial para todos los fans del erizo azul, que aún está por decidir si Sonic ha regresado, o si nosotros hemos vuelto a él.

¿Alguna vez te has preguntado **cuántos muchachos han crecido** a un cable de distancia de sus televisores? Abruma pensarlo. Niños de un sinfín de nacionalidades, géneros, razas y culturas. Muchachos de aquí y allá que en su día conocieron el videojuego **gracias a Sonic**. Chiquillos que crecieron, evolucionaron y se adentraron en la industria. Jugadores que se hicieron adultos sin querer salir de esto que en su día comenzó soplando los circuitos de un cartucho.

Junto a ellos nacieron dos estrellas: Mario y Sonic. Pero este texto, con permiso del fontanero, **debe protagonizarlo el erizo**. Pues fue junto a él cuando comenzó todo para muchos de nosotros. El tiempo pasó, y llegaron momentos buenos y no tan buenos. Desde su salto a las tres dimensiones, con la muerte de Dreamcast, el bueno de Sonic **pareció perder todo su fuelle**. Bajo su sello se sucedían juegos carentes de la calidad que cabía esperar del erizo. Algunos mejores que otros, la calidad se resentía, y los esfuerzos de Sega por devolverle su gloria comenzaron a ser tan variados como infructuosos. Un sinfín de propuestas se apilaban a las espinosas espaldas del erizo azul. Sega daba **evidentes signos de agotamiento creativo**: la leyenda del erizo había superado las capacidades de la compañía. Y nada de lo que pudiesen hacer sería capaz de satisfacer un legado acrecentado con la magia de los recuerdos. **Hasta hoy.**

SIMPLEMENTE SONIC

EL ERIZO ENCUENTRA SU CAMINO

Tras un sinfín de idas y venidas: Sega ha hecho algo impensable para las grandes empresas de este mundillo: dejaron al erizo **en manos de los fans**. Es una historia recurrente en el mundo del videojuego; los fans se juntan para desarrollar un título basado en su saga favorita, **hasta que llega la compañía propietaria** de la licencia y aplasta a golpe de abogado cualquier intento por sacarlo adelante. Casos así los hay a montones, y es que las grandes compañías no se andan con bromas a la hora de que alguien se acerque a sus licencias. Sin embargo, Sega, posiblemente **movida por la desesperación del drenaje creativo**, decidió prestar atención a lo que su comunidad tenía que decir. Y no sólo eso, sino que acabó dejándolo en sus manos.

Corría el año 2009 cuando Christian Whitehead desarrollaba un motor llamado Retro Engine, capaz de mover a *Sonic CD* en dispositivos iOS. Tan sorprendente le resultó a Sega, que acabaron dejando en sus manos la adaptación del juego **de manera oficial**. El resultado tuvo éxito, y no tardaron en volver a salir al mercado *Sonic y Sonic 2*. Todo funcionaba tan bien, que en 2016 se confirmaba que Whitehead, junto con Headcannon y PagodaWest Games trabajarían en un título original: ***Sonic Mania.***

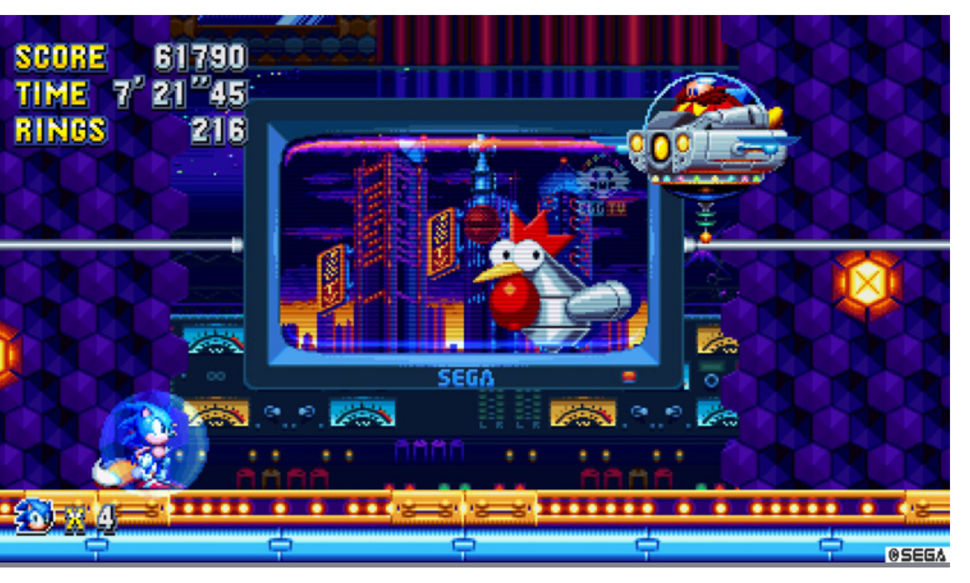


Cada juego **tiene su contexto**. Cada título tiene un marco en el que puede asentarse, echar raíces y germinar. *Sonic Mania* encontrará el suyo en el corazón de aquellos jugadores que, en su día, recorrieron Green Hill a la velocidad del rayo. No quiero decir que no sea perfectamente disfrutable por quienes —en aquella época— no descubrieron al erizo de deportivas rojas, pero sí que este título tendrá **un calado mucho más profundo** entre aquellos que sí lo vivieron. Pocas sensaciones pueden eclipsar la euforia de revivir una primera vez. Y *Sonic Mania* rescata aquellos sentimientos anidados en nuestro origen como jugadores, invitándonos a revivirlos con la intensidad del pasado y la madurez del presente. Un regalo de un viejo amigo, que *desde nuestros recuerdos nos recuerda* que **nunca** se había ido.

Sonic, más que un erizo, una leyenda

Sonic es uno de los protagonistas culturales de la década de los 90. A diferencia de su rival directo, Sonic siempre se caracterizó por una filosofía más atrevida y moderna: donde lo principal es vivir la vida sin dejar que las preocupaciones nos impidan ser felices.

POR JUAN TEJERINA



Vuelve Robotnik

—

Aunque su nombre original es Eggman y lo de Dr. Robotnik fue una licencia que se tomaron en la filial occidental de Sega, lo cierto es que el ahuevado enemigo de Sonic vuelve a hacer de las suyas en *Sonic Mania*, con sus robots, sus máquinas y esa nave voladora tan suya.





En la variedad está el gusto

—

Cada fase de *Sonic Mania* es una oda al buen gusto. Visualmente muy diferentes, el *pixel-art* del juego nos llevará desde lugares por todos conocidos, a nuevos mundos llenos de vida y color. Un regalo a la vista y una alegría para los amantes de lo retro.

Sonic the Hedgehog 4 nunca existió. O al menos así nos lo hace saber el juego tras disfrutar de su **maravillosa *intro*.** El trío protagonista asciende en un ascensor hasta la planta **"M"**, sucesora de 1, 2, 3 y K. Con esta **declaración de intenciones** comienza un título que conseguirá que el corazón de fans y no tan fans se salte un latido al comenzar el primero de doce mundos cargados de magia.

Se dice que uno nunca olvida cómo montar en bici. *Sonic Mania* da fe de que **tampoco se olvida cómo manejar una cruceta**, y es que el instinto hará que nuestros dedos se acoplen de manera natural sobre la cruceta de nuestros pads de control. Es sorprendente la manera en la que se ha adaptado el control a la precisión que exigían aquellos primeros *Sonics*. El corazón del título **late a 16 bits por segundo,** y se nota en cada pixel.

Pequeñas escenas introductorias son más que suficientes para saber qué está sucediendo sin necesidad de diálogos. Una vez más, debemos avanzar a través de los **doce mundos** que componen esta oda a la nostalgia. Cada uno de ellos con una trabajadísima identidad visual, jugable y musical (marca de la casa en cualquier juego del erizo). Mundos divididos en dos actos, en los que cada uno pondrá el cierre tras superar a un enemigo final.

Sin embargo, como en todo *Sonic* que se precie, **el disfrute está en el viaje**. Un viaje largo y apasionante donde volveremos a recordar —por si lo habíamos olvidado— que los juegos del erizo nunca hablaron de velocidad como leitmotiv. Es cierto, la velocidad está ahí, pero de nosotros dependerá **cómo afrontar cada fase.** Diseñadas con un amor incuestionable, muchas de ellas nos llevarán a mundos ya conocidos, despertando sensaciones dormidas —pero no olvidadas— y llevándonos a sitios que creíamos conocer, pero nunca llegamos a ver. Muchas de las fases clásicas acaban evolucionando en nuevas variantes, caminos, rutas y sendas que nunca estuvieron ahí. Y es que al igual que con las escenas narrativas, el juego supone **una evolución natural** de sus predecesores. Las fases son más complejas que nunca, están llenas de secretos, caminos principales,

secundarios y un buen número de rutas ocultas. Sin olvidar ni por un momento las **desafiantes fases de bonus** escamoteadas por el mapeado y las entretenidas fases adicionales donde iremos recogiendo bolas azules y anillos en contra de un reloj que irá aumentando la velocidad hasta poner al límite nuestros reflejos.

Entrando en detalle en el diseño de niveles, el juego está planteado con un claro objetivo en mente: **la rejugabilidad**. Terminar los escenarios por vez primera nos dejará con la sensación de **satisfacción** por haberlo conseguido, y con la intranquilidad de **no haberlo visto todo**. Son muchas las rutas que podremos coger y cada una de ellas esconde sus propias sorpresas. **La exploración es un factor importante**, no sólo a la hora de hallar secretos y accesos a las fases de bonificación para hacernos con las Esmeraldas del Caos, sino también **para dar con la ruta más rápida** hacia la meta. Y es que —entre sus modos de juego— *Sonic Mania* pone a nuestra disposición una opción contrarreloj que hará las delicias de los más rápidos. **Rejugar** las pantallas será **la única manera** de descubrir todos sus secretos y aprendernos las sendas más veloces.

El juego **exige concentración**, y es que no es sólo una oda a Sonic sino también a los **plataformas clásicos de los 90.** Medir mal un salto, o no acertar en el cálculo del movimiento de la siguiente plataforma, puede suponer un despiste que pagar caro. Como en todo juego del erizo azul, las rutas más agradecidas estarán **en lo más alto del mapeado**, por lo que —un fallo— invitará a que la gravedad haga su trabajo y descendamos hacia sendas más complicadas. Asimismo, los enemigos —tanto clásicos como nuevos— podrán ponernos en más de un aprieto. Sin embargo, siempre podremos ser felices con la certeza de que nos queda ese único anillo que necesitamos para mantenernos con vida. Pensamiento especialmente útil a la hora de encarar los jefes que irán apareciendo en cada acto, pues **algunos son muy puñeteros** y, además, hay cameos memorables.

Las fases de bonus ponen **el componente tridimensional** al juego, pues deberemos dar caza a una suerte de OVNI que huye con nuestra esmeralda. A pesar de que las primeras resultan sencillas —ideadas para acostumbrarnos al control— lo cierto es que las últimas son un verdadero desafío. Por si fuese poco, el juego no nos lo pondrá nada fácil a la hora de conseguir las legendarias esmeraldas: fracasar en una de estas fases **supone no poder volverla a jugar dentro de la misma pantalla.** Una vez terminada una fase de bonificación, su entrada queda inaccesible aunque reiniciemos el juego. Las balas: **pocas y contadas**. La sensación de presión puede ser un punto a favor. O no.

Redondea este circulo de cariño, nostalgia y amor por Sonic una **banda sonora que sabe estar a la altura** de lo que cabe esperar. El erizo azul siempre ha destacado por tener un apartado sonoro impecable en el que —dice la leyenda— se llegó a implicar personalmente el mismísimo Michael Jackson. Sea como fuere, en esta ocasión el título hace gala de sus mejores melodías. Algunas clásicas que saben evolucionar en algo totalmente nuevo, y otras que son nuevas desde sus primeros acordes.



En definitiva, *Sonic Mania* es una cara de la moneda. La otra se llama *Sonic Forces*, y es el dedo de Sega el que la ha lanzado por los aires en aras de descubrir **qué ruta tomar de ahora en adelante.** No hace falta jugar a *Sonic Forces* para saber que el merecido éxito cosechado por *Sonic Mania* eclipsará por completo al futuro lanzamiento de la mascota. Sega tendrá que aprender la lección con los datos que le lancen las tablas de ventas. Esperemos **que sepan interpretar lo que les dicta el mercado**, porque si este acierto de 16 bits se alza con la corona, lo peor que podría pasarle al erizo es una perpetuación de su propuesta. Sega **debe coger las claves del éxito** y labrarle un nuevo camino que deje de beber de la nostalgia y sepa pibotar sobre *Sonic Mania* como excelente punto de inflexión y evolución.

DESARROLLADOR

CHRISTIAN WHITEHEAD

...

Aunque no es el director de *Sonic Mania*, se puede decir que The Taxman —como se le conoce— es el responsable más notorio del juego.

—

"Es una celebración de Sonic y queríamos hacer algo que se centrase en la diversión más clásica."

—

Comenzó realizando juegos "fan" dentro de la comunidad e incluso desarrolló su propio motor llamado "Retro Engine". Aunque Sega en un principio tumbó sus juegos, acabó contratándole para liderar diferentes "*ports*" a plataformas móviles. Su gran oportunidad ha llegado con *Sonic Mania*.



No falta Knuckles, el equidna

—

A diferencia de muchos otros secundarios del universo Sonic, el equidna rojizo llegó para quedarse con *Sonic & Knuckles.* Desde entonces, se ha convertido en un compañero inseparable del erizo y volverá a estar jugable en *Sonic Mania*, donde podremos elegir completar el juego con Sonic, Tails, Knuckles o el dúo que conforman el erizo y el zorro de dos colas.



ANÁLISIS

FORTNITE

POR ALEJANDRO CASTILLO

Epic Games no ha tenido un sendero tranquilo con el título que tenemos entre manos. **Su revelación data del año 2011,** cuando una especie de defensa de la colina con tintes de construcción salía a la palestra para ampliar la oferta de experiencias cooperativas. Pese a que en un primer momento se habló incluso de un lanzamiento intergeneracional, lo cierto es que el tiempo ha dejado claro el enfoque del proyecto: aprovechar todo el potencial de los servicios y programas actuales para, en el marco de un año, lanzarlo a plena potencia bajo un modelo free to play. Eso es exactamente *Fortnite* en estos momentos.

La versión que podemos adquirir a día de hoy es tan solo un acceso anticipado de lo que veremos el año que viene; un paquete de fundador con multitud de objetos especiales para recompensar a aquella base de usuarios atrevida. Esto es un tanto peligroso, puesto que las políticas del modelo elegido las sufrimos desde hoy, con el desbarajuste que conlleva un título en desarrollo. Pero, exactamente, **¿cuál es la propuesta de la compañía?** A grandes rasgos estamos ante un Tower Defense elevado al cuadrado gracias a las funciones de edificación de nuestras bases, todo ello aderezado con un sistema de misiones lineal alrededor de un mapa con diversas temáticas.

Por supuesto, de algo nos tendremos que defender, y es que **las hordas de la oscuridad intentarán poner freno a nuestro núcleo con todo su potencial bélico** —dentro de las capacidades de estas abominaciones—. Pero aquí estaremos, solos o con amigos intentando sobrevivir a las oleadas.

DEFIENDE TU JARDÍN

UNA BASE NO TAN SÓLIDA



Cuanto más rara sea, mejor

—

Los planos de fabricación obtenidos en las piñatas se dividen según la rareza. Cuanto mayor sea el valor , más bonificaciones tendrá.

Nuestros primeros compases en el juego nos podrán en situación en términos argumentales. **Un apocalipsis ha reducido la población mundial a números irrisorios debido a unos sucesos que no revelaré.** Los afortunados que han evadido a las fuerzas de la oscuridad se reúnen en comunas, las cuales han formado un movimiento de resistencia con el que combatir su supremacía. Ahí es donde entramos nosotros, y es que por casualidades del destino nos vemos introducidos en el origen de este movimiento, surtido de multitud de avances tecnológicos. Aunque la esperanza se haya perdido en mayor medida, existe un resquicio con el que combatir a las fuerzas opresoras: escudos termodinámicos. Los autómatas a nuestro alrededor nos ponen en aviso de los peligros que encontraremos ahí fuera, pero no hay vuelta atrás: **debemos combatir a toda costa.**

Bajo esta premisa comienza nuestra andadura por estos lares. Los primeros momentos a los mandos de un personaje suceden rápidamente. **Podemos llevar hasta tres armas equipadas**: dos de fuego y una cuerpo a cuerpo, además de un pico con el que extraer los recursos a nuestro alrededor. Y es que **todo gira precisamente en torno a la recolección.** Tanto para construir estructuras como para elaborar los objetos necesarios para combatir, **se requiere un proceso previo de exploración y obtención.** Aquí comienzan nuestras primeras dudas. En un primer momento, el siempre dichoso farmeo puede ser enriquecedor si se encuentra balanceado en su justa medida, de hecho incluso es divertido en las primeras horas del juego. Pero **una vez que rascamos la superficie nos encontramos grandes problemas de diseño.**

No todos los mapas tienen los recursos necesarios para elaborar los suministros básicos de nuestra experiencia. **La munición**, por ejemplo, **se ha de elaborar con unos materiales muy concretos que no siempre están en todas las fases**. Para ello, la compañía dispone de una serie de cajas de munición repartidas aleatoriamente por el espacio de juego, pero no son suficientes para defendernos de todos los embistes. Lo mismo ocurre a la hora de elaborar nuestro armamento, debemos de ser excesivamente precavidos —y afortunados— en estos dos campos, llevando una remesa de estos objetos siempre que tengamos la fortuna de encontrar un yacimiento que nos reporte los ansiados recursos.

¿Por qué me refiero a la fabricación de armas? Muy sencillo: **todo el arsenal bélico tiene una vida útil marcada con una barra en nuestro inventario.** Cuanto más uso ha-



Todo gira en torno a la recolección de recursos

gamos de un arma en concreto, más rápido nos quedaremos sin ella, incluso las más básicas. **Esta es una de las consecuencias del modelo elegido**. Como no podía ser de otra forma, Epic Games también se ha sumado al carro de las cajas de equipamiento, las cua-

POR ALEJANDRO CASTILLO



Elige quién quieres ser

—

Fortnite propone cuatro clases diferentes, cada uno pensado para estilos de juego diferentes: Trotamundos, Soldado, Ninja y Constructor.

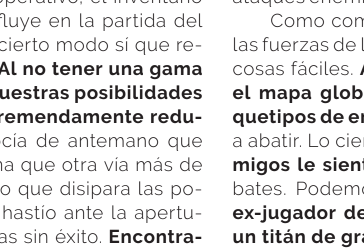
les son la principal fuente de obtención de esquemas de fabricación, héroes y personal de la resistencia. **Las cajas**, o mejor dicho, **piñatas pueden ser adquiridas con la divisa virtual del juego**, obtenidas al pasar por caja en la vida real o a través de las misiones exitosas. El equilibrio entre ambas, como suele ser normal en estos proyectos, no es del todo justo; todo el que pague tendrá la posibilidad de tener más objetos que aquél jugador que no apoquine ni un solo euro.

Al ser un título cooperativo, el inventario de cada jugador no influye en la partida del de al lado, aunque en cierto modo sí que repercute en la nuestra. **Al no tener una gama amplia de opciones, nuestras posibilidades en la partida se ven tremendamente reducidas**. El estudio conocía de antemano que debían introducir alguna que otra vía más de obtención, algo gratuito que disipara las posibles sensaciones de hastío ante la apertura continuada de piñatas sin éxito. **Encontramos otros dos tipos de cajas**: **cofres y minipiñatas.** El primero se reparte al completar una misión, existen varios niveles según nuestro rendimiento en la partida; **cuanto más alto, mejores objetos contendrá.** Las minipiñatas, por otra parte, suelen repartirse con mayor frecuencia al realizar algún desafío diario, pero la cantidad de recompensas es prácticamente anecdótica.

Durante toda mi travesía por *Fortnite* he sentido que **la obra te fuerza a invertir una cantidad de tiempo demasiado elevada para conseguir una recompensa mínima.** La época de los esclavos del *free to play* pasó hace años, por lo que me choca que un título con buenas ideas sobre la mesa lo eche todo a perder por algo así. Porque, sí, **hay cosas que se pueden rescatar perfectamente de su fórmula, como** por ejemplo toda **la construcción de las bases**. Con un simple botón entramos directamente en este modo, pudiendo colocar diversos tipos de estructuras de manera rápida e intuitiva. **Paredes, escaleras, techo, trampas… todo ocurre en segundos y sin transiciones que empañen el control.** Dependiendo del material sobre el que construyamos, tendrá unos beneficios u otros en cuanto a resistencia de ataques enemigos se refiere.

Como comentaba al comienzo del texto, las fuerzas de la oscuridad no nos pondrán las cosas fáciles. **A medida que avancemos por el mapa global veremos cómo nuevos arquetipos de enemigos se suman al bestiario** a abatir. Lo cierto es que **la variedad de enemigos le sienta realmente bien** a los combates. Podemos encontrar, por ejemplo, **un ex-jugador de béisbol que lanza huesos o un titán de grandes proporciones que puede acabar con nuestra base con relativa facilidad.** La jugabilidad en las escenas de tiroteo se comporta de forma correcta, sin alardes; las armas de fuego varían su comportamiento dependiendo de la rareza. **Cuanto más rara sea, mayor número de bonificaciones incluirá**, lo cual se puede extrapolar también a los héroes.

Esperaba bastante más de la división por clases. **Encontraremos hasta cuatro diferentes**: **Trotamundos**, especializados en el la obtención de los



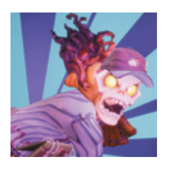


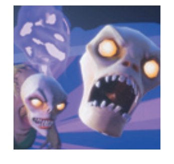
¡Festival de piñatas!

—

Las piñatas harán las veces de cajas de suministros. En ellas encontraremos el mayor número de utensilios útiles para nuestra partida, como planos de fabricación, nuevos héroes, potenciadores, etc.







mejores recursos; **Soldado**, los más hábiles acabando con las cáscaras; **Constructor**, pensados para reparar y reforzar en menor tiempo nuestras bases y por último, **Ninja**, los que mejor derrotan las fuerzas enemigas empleando armas cuerpo a cuerpo. Mediante la apertura de piñatas obtendremos carta, y tal como ocurre con las armas, **la rareza divide el valor en el inventario.** Antes de introducirnos en la misión podremos elegir cuál lleva, y lo ideal es que sea un equipo balanceado. Debido a que la fabricación de munición depende sobre todo de factores externos, no es nada descabellado ver a los ninjas como personaje principal.

En realidad, **el número de clases en una partida no suele tener un impacto real en el juego** salvo en casos muy concretos donde la dificultad sube en desmedida. **No tiene sentido que se plantee una mecánica**, a priori, con miga, pero **que en la práctica no tenga el efecto deseado.** Las impresión que ahora mismo transmite *Fortnite* es de absoluta falta de conexión entre las ideas y su ejecución. **Sobre el papel pinta fantástico**, defender la base que has construido con tus propias manos envuelto en un patrón cooperativo en donde progresar a medida que alcanzamos nuevos niveles, **pero una vez lidiamos con su propuesta los problemas saltan a la vista.**

No es un error del alma *free to play*. Ya hemos visto casos como el reciente *Warframe*, *Heroes of the Storm* o *Smite* en donde el jugador no se ve forzado a invertir una ingente cantidad de horas para obtener migajas. Es ahí donde **la compañía debe plantearse seriamente el futuro de cara a su lanzamiento gratuito el próximo año.** Ahora mismo no hay motivos que justifiquen el salto a su acceso anticipado más allá de unas recompensas temporales con motivo de los fundadores. Cuenta con grandes bazas, de eso no hay duda. Junto a compañeros se convierte en una aventura más amena, es ahí donde se debe potenciar el esquema. Eliminar las absurdas barreras en el *grindeo* para apostar por un modelo equitativo.

Veremos en qué queda *Fortnite* una vez llegue al mercado en su versión gratuita, pero ahora mismo es difícil extraer muchos más puntos positivos de su conjunto. El desarrollo no ha sido para nada sencillo, seis largos años de producción han dado como resultado una base que muestra grietas desde su estreno. **Es difícil pensar en un cambio de la situación en el marco de los próximos doce meses**, pero lo que está claro es que algo deben de hacer para poder crear un videojuego atractivo para la masa, más que nunca, diversificada en esta generación.

Paragon puede ser un ejemplo a seguir: **dos reinicios le han servido para hacerse un hueco en la escena multijugador.** La compañía ya lo ha vivido en sus propias oficinas, quizá ese sea el camino a seguir con su última obra. La comunidad ya no es la misma que hace una década. **Cuidar a los usuarios en unos de los pilares es los que se sostienen la mayoría de producciónes hoy en día**, y Epic Games debe de guiarse por ello.

Gestiona tu inventario

—

Podremos tener en nuestro inventario una cantidad limitada de cartas, por lo que debemos de reciclar aquellas que no queramos para poder hacer hueco a aquellas más útiles.



DESARROLLADOR: EPIC GAMES
LANZAMIENTO: 28/07/2017
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 | XBOX ONE | PC



ANÁLISIS

UNCHARTED

EL LEGADO PERDIDO

POR JUAN TEJERINA

Uncharted se ha convertido, por méritos propios, en uno de los emblemas más prominentes de la historia del videojuego. Junto a Nathan Drake hemos vivido cuatro entregas principales y un *spin-off*. Sin embargo, desde Naughty Dog saben muy bien **cuándo una historia toca su fin**, y no mentían al decir que el cuarto sería el último periplo para el bueno de Drake. A pesar de que *El Legado Perdido* fue concebido como contenido descargable, lo cierto es que la historia no tardó en ganar el suficiente peso como para convertirse en **contenido adicional independiente**. Un concepto que comienza a aflorar en el mundo del videojuego y que está despertando muchas sonrisas: experiencias más cortas y concisas, pero perfectamente hilvanadas y a un precio más que atractivo.

Así pues, Naughty Dog deja caer el telón con un título que **satisfará a todo fan** de la franquicia. Una propuesta que no sorprende, pero tampoco lo pretende. Un juego cuyo único objetivo es volver al origen de *Uncharted* y ofrecer una aventura sin profundas pretensiones en el plano argumental. Estamos ante una entrega cargada de **acción**, buenos **momentos**, **entretenimiento** y una **vistosidad** capaz de dejarnos atrapados en el sofá; mientras admiramos las vistas de paisajes imposibles. Un viaje a lo más profundo de civilizaciones por todos olvidadas, en busca de un tesoro perdido. Una premisa tópica, que nos recordará que **lo importante es el camino**, no el destino.

Drake no continúa, pero sí lo hacen Chloe Frazer y Nadine Ross en una entrega que cierra una etapa **y deja las puertas abiertas a quien se atreva tomar las riendas**. Y es que de entre todos los artefactos que hemos descubierto con *Uncharted*, hay uno que no ha pasado desapercibida para Sony: la Gallina de los Huevos de Oro.





Chloe Frazer

Chloe adquiere un calado capital en esta nueva entrega. La arqueóloga se embarcará en un viaje a las entrañas de la India en busca del Colmillo de Ganesh. A lo largo de la aventura descubriremos más sobre su pasado y su familia.

UNA ÚLTIMA AVENTURA
SÓLIDA Y SIN SORPRESAS

L**a fórmula se agota**. Esto es algo que desde Naughty Dog sabían antes de afrontar *Uncharted 4* como la despedida de un viejo amigo. Como en toda relación, siempre **resulta difícil decir adiós,** y es ese sentimiento el que ha hecho de *El Legado Perdido* un canto del cisne para la desarrolladora norteamericana. A pesar del éxito, de los beneficios y de la pasión que despiertan las aventuras de Drake y compañía: Naughty Dog ha hecho gala de una **elegancia indiscutible** a la hora de jubilar a sus aventureros. Un gesto que les honra, y que derrama gotas de luz sobre una industria que —cada vez más— parece moverse únicamente por el dinero. En Naughty Dog hay un equipo creativo brillante, ansioso de enfrentarse a nuevos retos, nuevas historias y nuevos personajes. Para avanzar, en ocasiones es imperativo dejar lo conocido atrás.

Así pues nos llega el cierre a la franquicia creada por Naughty Dog. El telón cae, a pesar de que el futuro de la saga se mantiene en el aire: pues **pertenece a Sony**. Y serán ellos y no otros quienes decidan si seguir exprimiendo la fórmula, o —por el contrario— **respetar los deseos** de sus progenitores a la hora de dejarlo morir con dignidad.

Con *El Legado Perdido* nos llega un cierre de formidable factura cuyo calado tiene suficiente profundidad como para **sentar varias piedras dentro de la industria** del videojeugo. Si bien es cierto que no sorprende —y no es su intención— el juego ahonda en varios conceptos que, esperamos, consigan asentarse dentro de la cultura del videojuego. Por vez primera, tenemos una franquicia de fama indiscutible cambiando por completo a su protagonista. Un **cambio radical**, que deja la aventura en las hábiles manos de una pareja de mujeres. Una **combinación multirracial** que quiere decirle al mundo que el videojuego está cambiando y es hora de que **la diversidad** de la sociedad en la que vivimos se vea reflejada en las aventuras que disfrutamos. Atrás quedan los dos aventureros americanos: es hora de que una indo-australiana y una sudafricana le demuestren al mundo que en la variedad y la mezcla de culturas se esconde la magia.



POR JUAN TEJERINA

Uncharted puede presumir de tener una serie de elementos que se revelan como **señas de identidad** dentro de la propia marca. Entre muchas de éstas, nos encontramos con su predilección a la hora de hacernos viajar a civilizaciones perdidas. Lejos de caer en la facilidad de descubrirnos culturas ya conocidas, con *Uncharted* hemos visitado los vestigios menos prominentes de una parte de la historia de la humanidad. En esta ocasión, nuestro destino será la India, y junto a Chloe Frazer y Nadine Ross descubriremos cuánto pueden llegar a ofrecer los mitos de Ganesh, Parashurama y Shiva. Tres de los dioses más prominentes de la religión hindú. Un periplo que, como cabía esperar, nos llevará a lo más profundo de ruinas ya olvidadas, nos embarcará en una aventura que no nos dará tiempo de parpadear y nos descubrirá **un argumento sin complicaciones,** pero amable y con buen fondo.

No se echa de menos a Drake. Esta era, quizás, una de las dudas más incipientes en el corazón de muchos seguidores. Es más, me atrevería a decir que **se agradece** la ausencia del aventurero. En su lugar, tenemos la oportunidad de disfrutar de una dupla protagonista con una química muy especial. La premisa es sencilla: hemos de encontrar el Colmillo de Ganesh y para ello debemos investigar, resolver misterios, puzles, y dar con las claves necesarias para avanzar en la aventura. Una aventura que no deja de ser **lineal**, pero cuyo planteamiento **se agradece**. Considero necesario valorar positivamente las propuestas lineales, y es que es más fácil disfrutar de un juego cuando es éste quien te marca el ritmo, en lugar de permitirte divagar. Algo especialmente valioso para aquellos jugadores que no disponemos del tiempo que teníamos en el pasado.

El Legado Perdido **no aporta nada nuevo** en términos jugables. *Las mecánicas de Uncharted 4* se mantienen prácticamente intactas y no hay intención de ofrecer nada novedoso al respecto. Volveremos a recorrer un mapeado —pequeño y bien diseñado— en nuestro Jeep. Volveremos a escalar riscos. Volveremos a adentrarnos en ruinas. Volveremos a resolver puzles más o menos difíciles y volveremos —cómo no— a meternos en tiroteos que servirán como **perfectos revitalizantes** entre exploración y descubrimiento. Nada nuevo en el horizonte, pero para qué negarlo: es lo que cabía esperar. La fórmula no aporta nada nuevo. Se nota que está llegando a su fin. Pero no deja de ser **plenamente disfrutable en todo momento**. Entretenido, y con muy buen sabor de boca.

El acabado y diseño del juego están fuera de toda duda. El título **se siente sólido**, no da ningún problema en el aspecto técnico y hace gala de un apartado artístico apabullante, que no sólo recreará con majestuosidad la maravilla que supone la propia naturaleza, sino que también servirá como perfecto ejercicio documental de arquitectura y simbologías casi olvidadas. Un planteamiento que se nos ofrece como **un disfrute constante** de inicio a fin en planos mucho más allá de lo jugable. Por supuesto, la exploración está ahí, los tiroteos —tácticos y tan dependientes de las coberturas— siguen estando, los puzles no faltan y nuestro ingenio será puesto a prueba en más de una ocasión: pero Naughty Dog siempre va **más allá.** Se sirve de las bondades del videojuego para introducirnos en escenarios que **muy difícilmente podremos visitar en la realidad.** Nos lleva a caminar sobre la mano de Ganesh. Nos deja escalar por el hacha de Parashurama. Nos invita a vivir una cultura que no es nuestra: pero que en algún momento de nuestra historia fue una realidad. Y es precisamente eso, su amor por la cultura, su afán por brindarnos pedacitos de historia y su **cariño por la diversidad** lo que hace de *Uncharted* algo muy especial. No es sólo una aventura en busca del enésimo tesoro perdido: es un ejercicio de respeto, investigación y documentación.

Como en todo *Uncharted* que se precie, la aventura no nos dará tiempo de descansar. En esta ocasión se nos presentará **un antagonista algo descafeinado** que, por enésima vez, querrá amasar poder a toda costa. Para ello, competiremos con él por hacernos con la reliquia sobre



Nadine Ross

—

La dupla perfecta para Chloe Frazer es ni más ni menos que esta mercenaria. A lo largo de la aventura, pondrá el contrapunto a la personalidad de Chloe con un caracter mucho más directo, menos ducho en los mitos y leyendas y más dispuesto a aprender acerca de la caza de tesoros.

DIRECTOR

KURT MARGENAU

...

Este joven profesional comenzaba a hacer sus propios juegos en Flash. No tardó en participar en EA Tiburon antes de graduarse y finalmente se unió a Naughty Dog en 2008

—

"Este es un juego mucho más centrado en una única localización, y queríamos integrar el lugar, con la narrativa y el desarrollo de personajes."

—

Desde entonces, ha participado como diseñador en Uncharted 2, Uncharted 3, The Last of Us y su DLC: Left Behind. Su gran oportunidad llega con El Legado Perdido, donde se inicia como director.

Asav, un villano olvidable

El villano de esta entrega será Asav, un aspirante a político que hará gala de una ambición demasiado predecible a la hora de conseguir lo que se proponga.







la que gravita todo el peso argumental. Un tira y afloja constante que servirá como excusa para llevarnos a un sinfín de localizaciones y hacernos atravesar un buen número de situaciones que nos pondrán los pelos de punta. De manera constante, Chloe y Nadine se jugarán la vida saltando de risco en risco, o viendo cómo el suelo se desmorona bajo sus pies.

Una dupla de protagonistas que **funciona perfectamente**. Por un lado, Chloe aporta el perfil técnico y experimentado; mientras que Nadine nos regala su personalidad militar, mucho más directa y con tendencias a la fuerza bruta. La arqueóloga nos contará el porqué, mientras que la mercenaria nos dirá el cómo.

Sin embargo, el espíritu de Nathan Drake es alargado y podremos ver alguna reminiscencia del aventurero en la propia personalidad de Chloe. **No faltarán las chanzas**, los chascarrillos y los comentarios graciosetes. En menos cantidad que lo habitual en Drake, pero lo suficiente como para que nos demos cuenta.

Estamos ante un juego que no busca sorprender, pero que no sólo le deja un regalo a los fans de *Uncharted* sino **también a la industria** del videojuego. Naughty Dog ha apostado por un elenco protagonista multirracial, donde el papel de la mujer queda representado **con fortaleza** y sin medianías. Un juego que parece decirle a la industria que ha llegado el momento de reflejar la diversidad del mundo que nos rodea. Pero no sólo eso, sino también un título que le dice a la industria que es perfectamente posible desviarse del camino que han ido tomando las superproducciones en los últimos años.

El Legado Perdido es un título que mira hacia el mismo lugar que *Hellblade*. Un juego de un corte mucho más concreto, con una propuesta muy bien definida y **una duración justa**. Un lanzamiento que reniega de la tendencia actual de parir juegos de dimensiones inconmesurables, con infinidad de misiones y duraciones de más de ochenta horas. *El Legado Perdido* es parte de una nueva tendencia que surge como experiencia única y satisfactoria. Lanzamientos que llegan a un **precio muchísimo más atractivo**. Una tendencia que, esperamos, se extienda dentro de una industria copada de propuestas **clónicas**.

Paisajes de ensueño

A lo largo de las más de ocho horas de aventura, no dejaremos de visitar parajes de ensueño, maravillarnos conlas vistas y colapsar nuestro disco duro a golpe de fotografías. ¡Y es que el juego cuenta con un completísimo "Modo Foto" que amenaza con distraernos!



ANÁLISIS

HELLBLADE

POR JAVIER BELLO

Cuando Ninja Theory anunciaba este proyecto en 2014, la impresión inicial es que se trataría de un título enfocado en la acción y con componentes de horror psicológico. Tres años después, el resultado terminó siendo algo bastante singular, presentando **un título prácticamente único en su género**.

Hellblade: Senua's Sacrifice es casi una obra experimental, una arriesgada apuesta por parte de un estudio veterano, que cansado de la tendencia a las franquicias anuales y las propuestas seguras con tal de hacer dinero, quiso crear algo a la antigua usanza. Una obra alejada de muchos de los cánones actuales tanto en jugabilidad como en diseño y donde lo que primara fuera **una experiencia poco común: la psicosis**.

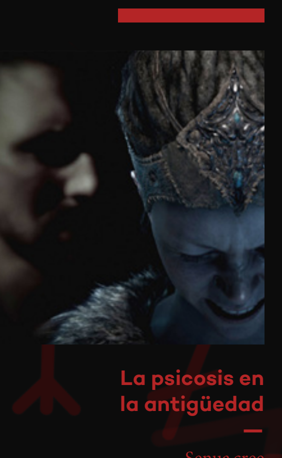
La aventura que la desarrolladora inglesa nos propone trata con mucha seriedad la enfermedad y el cómo dicho trastorno mental afecta a la percepción de la realidad de quien la padece. Más sorprendente aún es que la acción transcurre durante la época vikinga y toda **la mitología nórdica juega un papel fundamental** en la representación de las alucinaciones de su protagonista, construyendo un viaje al inframundo norteño de lo más perturbador y detallista.





EL INFIERNO ESTÁ EN LA MENTE

LA LOCURA BRILLA CON LUZ PROPIA



La psicosis en la antigüedad

Senua cree que su deteriorada condición mental proviene de una maldición, y solo desafiando a los mismos dioses podrá librarse de ella.

Hacía mucho tiempo que un juego no conseguía sumergirme tanto en su mundo como lo ha hecho *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Cuando escribí mis primeras impresiones en el avance del mes pasado tenía muchas expectativas con el título, y me alegra poder decir que las ha superado con creces.

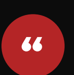
La obra de Ninja Theory **redefine el género del horror**, enfocándolo por completo desde el punto de vista de su protagonista. Generalmente, los juegos de terror manejan la sensación del miedo a través del ambiente y los sustos sorpresivos para crear la tensión, pero al final, seguimos percibiéndolo como un mero espectador. *Hellblade* **nos mete de lleno en la cabeza de alguien aquejado por la psicosis**, una persona incapaz de distinguir sus alucinaciones de la realidad mientras numerosas voces resuenan en su cabeza constantemente. Y eso es justamente lo que experimentamos al encarnar a Senua en su viaje al infierno nórdico.

No es ninguna sorpresa que el propio juego nos recomiende **jugarlo con cascos,** y yo también os animo encarecidamente a hacerlo. El sonido juega un papel fundamental a lo largo de toda la aventura, y mejora mucho el factor de inmersión en un título que se basa por completo en dicha faceta para disfrutar de su historia.

Como la propia coletilla indica, *Hellblade* nos cuenta el periplo de Senua, una guerrera céltica que es la última superviviente de su clan, luego de que una invasión vikinga arrase su hogar y mate a todos los suyos, incluyendo a su amado, Dillion. El brutal y cruel fin de su familia significaba que sus almas irían a parar a Hel, el reino de la muerte nórdico gobernado por Hella y destino de los caídos en desgracia, los viles y los desdichados. Senua, incapaz de aceptar que Dillion quede atrapado en tan desolado lugar, **parte hacia dicho reino con la esperanza de recuperar su alma**.

De acuerdo con el folclore nórdico, el alma estaba asentada en nuestra cabeza y es por ello que la heroína porta consigo la calavera de Dillion, convencida de que todavía alberga resquicios de su ser que puedan ayudar a guiarla a través del inframundo.

Hay otro motivo por el que emprende tan arriesgada búsqueda, y es que cree ser la culpable de tal evento así como otras desgracias que aquejaron a su pueblo a lo largo de su vida. Senua no obtuvo su condición mental a raíz del ataque vikingo, **llevaba sufriendo la psicosis desde su infancia**. Para las gentes de su tiempo, las visiones y voces que afirmaba percibir no eran sino otra cosa que una maldición, y para evitar desgracias, su padre la tenía encerrada en casa, donde se crió sola y en la oscuridad, y con la única compañía de unas voces que en ningún momento la dejaban tranquila.

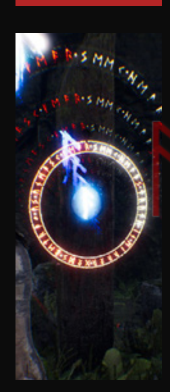


> *Senua comparte protagonismo con las voces que la acompañan*

De esta forma, la muchacha **nunca está del todo sola en su viaje**, sus singulares acompañantes siempre tienen algo que decir: "*¡cuidado!, no abras eso, vas a fallar otra vez, ¡pero tiene que intentarlo!, eres tonta por eso estás sola, haz lo que te digo...*"; **llega a ser agotador y perturbador.**

POR JAVIER BELLO





Mitos y leyendas

Hallaremos inscripciones rúnicas repartidas por todo el juego, que al examinarlas harán que Senua recuerde lo que Druth le enseñó sobre las historias del panteón nórdico.

Pero la voz no es el único recurso que nos sumerge en el mundo de Senua, **su apartado visual es aún más importante**. La principal baza que usa el juego para que entendamos la percepción de la psicosis es engañar a nuestros sentidos constantemente. Aquello que vemos es alterado en todo momento para asentar en el entorno los elementos mitológicos que Senua está convencida de ver. De esta forma, todo presenta un aspecto más tétrico, cargado de misticismo, que junto con el uso de la luz para crear una atmosfera más opresiva según convenga, hacen que el juego despliegue su fantasía.

La jugabilidad del título podría categorizarse en tres aspectos: simulador de paseo, resolución de rompecabezas y arenas de combate. Buena parte de la aventura consiste en desplazarnos de una zona a otra, y generalmente no podremos volver sobre nuestros pasos. Los escenarios aunque amplios, tienden a ser algo pasilleros, pero donde muchos títulos emplean estos tramos como un simple interludio para la acción, *Hellblade* los aprovecha para sumergirnos de lleno en su mundo.

Una de las cosas a las que **me acostumbré rapidamente fue a evitar correr por estos parajes**. No porque hubiera peligros, sino porque merece la pena contemplar con calma el mimo que Ninja Theory le puso a cada recoveco de los mismos. Es además una buena forma de investigar el lugar para encontrar pistas que nos ayuden a resolver los puzles visuales de los que hace gala el juego.

La mente de Senua transforma lo que vemos, y el título hace uso de **ingeniosas ilusiones ópticas** para sus acertijos. Es muy posible que alguna vez hayais mirado una nube, una pared o un conjunto de ramas, y os haya parecido distinguir una cara o un objeto particular. *Hellblade* emplea este fenómeno para invitarnos a buscar runas o rostros combinando elementos del lugar, teniendo que encontrar la forma de posicionarnos correctamente para alinear lo que se nos pide ver. Las alucinaciones de Senua juegan un papel muy importante dentro de estos puzles, y **dispone de la capacidad de alterar los entornos con diferentes mecánicas**. Por ejemplo, en los dominos de Valravn las ilusiones tienen un gran poder, y repartidos por el lugar hay diversos portales totémicos que al mirar a través de ellos nos permiten ver cosas distintas, como que aparezca un puente o un muro donde antes no había nada, o que por contra, un tronco que nos impedía avanzar ya no esté.

Senua puede además concentrarse para dar forma a fragmentos de la realidad que puede ver flotando en el aire como un espejismo, y que si los alinea en la posición correcta, tomarán forma física real. Estos son tan solo algunos



Visitaremos parajes de lo más perturbadores.

ejemplos, pero ciertamente, la resolución de puzles que nos plantea la aventura son de lo más original y entretenido.

Eso nos deja con el tercer punto: el combate. A pesar de contar con unas mecánicas sencillas, las batallas que libra Senua son tremendamente divertidas y desafiantes. La heroína cuenta con todo su repertorio de movimientos desde el principio, y **no hay progresión de niveles ni aprendizaje de nuevas técnicas**. Disponemos de un ataque rápido, uno fuerte, un ataque cuerpo a cuerpo, esquiva y bloqueo. Aparentemente muy simple, pero es la combinación del conjunto y los diferentes adversarios lo que hacen interesantes las peleas. Cada enemigo esta armado de diferente manera y usa diferentes tácticas para atacar. **El peso tiene mucha relevancia** en los combates, y siendo de complexión ligera, Senua no puede bloquear todos los ataques e incluso aquellos que para pueden desiquilibrarla. Por tanto, **el sistema exige un cálculo de riesgo constante** y saber qué combinaciones de golpes son más eficaces contra cada enemigo. Por ejemplo, los guerreros equipados con escudo pararán todos nuestros ataques e incluso si bloqueamos y contraatacamos uno de sus golpes, se defenderán inmediatamente. La solución es un ataque cuerpo a cuerpo cargando con el hombro o con una patada lateral para hacer que abra la guardia y conseguir colar unos cuantos ataques.

Otro detalle a agradecer es que **el juego no es fácil y en ningún momento nos lleva de la mano**. No hay HUD, no hay tutoriales ni ninguna explicación para nada, nos hace compartir la confusión y la frustración de Senua a cada paso. Para aumentar aún más la tensión, al comienzo del juego se nos informa de que si morimos demasiadas veces la muerte será definitiva, y para representar el tiempo que nos queda, una oscura infección se extiende por nuestro brazo cada vez que fracasamos, y de llegar a nuestra cabeza será nuestro fin.

Por último, tengo que destacar el increíble nivel técnico con el que cuenta el juego. No hay nada dentro de su apartado visual o sonoro que no sea sobresaliente, los controles responden de maravilla y el rendimiento está muy bien afinado. Pero sin duda, si algo se lleva la palma es la **extraordinaria interpretación de Melina Juergens como Senua**. Dado que era la única actriz con la que se usó la captura de movientos, el equipo se esforzó por conseguir que la guerrera céltica resultara lo más realista y expresiva posible, y vaya si lo consiguieron. Los primeros planos en especial son asombrosos, y la actuación de Melina le da un grado de realismo al personaje que acrecenta enormemente el dramatismo de las aterradoras situaciones que afronta Senua.

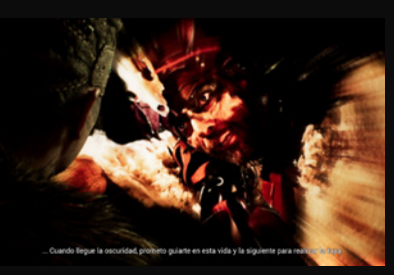
Me encantaría explayarme con montones de ejemplos, pero en un juego de apenas 8 horas sería estropear muchas de las sorpresas. Y su pequeña duración no es para nada una tara. Por 30 euros que cuesta, el viaje que Ninja Theory nos plantea es **una experiencia única y refrescante**. El estudio aspiraba a crear algo que se desmarcara de las ofertas del mercado actual y que inspirara a otros a seguir su ejemplo.

La forma de que lo consigan es darles nuestro apoyo, y sinceramente os digo que *Hellblade* se ha convertido en uno de mis títulos favoritos de los últimos años. Psicosis, mitología nórdica y una historia inolvidable. ¿qué más se puede pedir?



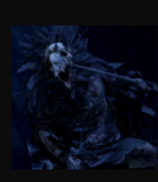
Puzles visuales

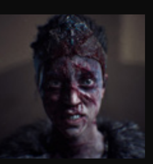
Necesitaremos resolver diversos rompecabezas para progresar en la aventura, cuya resolución se asienta sobre ilusiones ópticas, alinear correctamente la solución o usar los espejismos que vemos en nuestro beneficio.

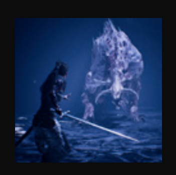


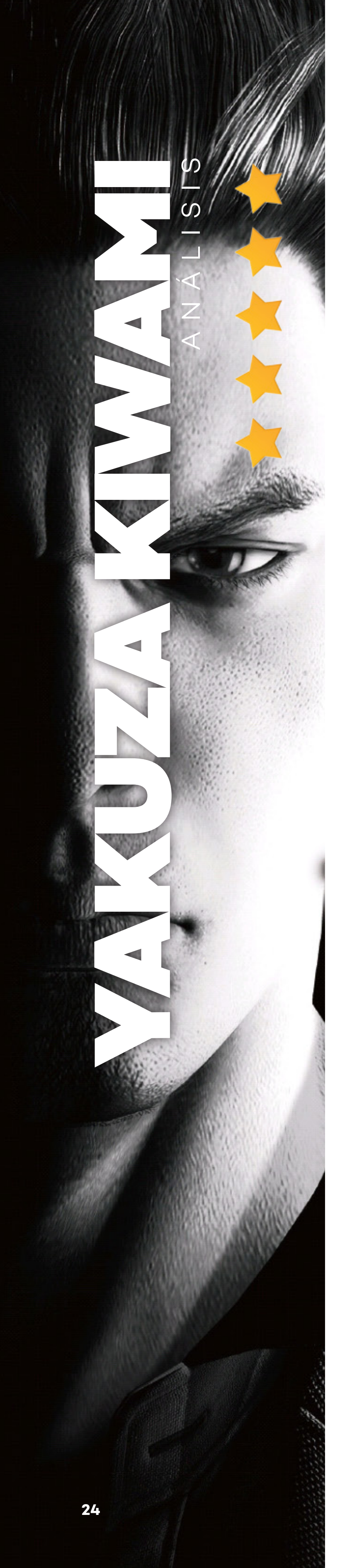
El ermitaño Druth nos guiará a través del inframundo

Senua conoció a este anciano en la espesura y fue él quien la instruyó en el folclore y la mitología nórdicas. Sus historias sobres los mitos norteños serán clave para superar las numerosas pruebas que deberá afrontar.









EL INICIO DE LA LEYENDA

CONTIGO EMPEZÓ TODO

POR ALEJANDRO CASTILLO

Ser seguidor desde Occidente de una franquicia con arraigo oriental no es para nada una empresa sencilla. Si nos sumamos al carro de los nombres más ilustres, quizá nuestra espera tenga su recompensa más pronto que tarde. Sin embargo, si estamos en el lado opuesto las sensaciones cambian de forma radical: pésima distribución, carencia de localización a nuestro idioma y extremos ciclos de lanzamiento entre el original y su aterrizaje por aquí. En la saga que nos ocupa a continuación, *Ryū ga Gotoku* —más conocido como *Yakuza*— estamos viviendo una segunda juventud en cuanto a su exportación de Japón. Gracias a la abundante demanda de la comunidad, mayormente establecida en Estados Unidos, PlayStation 4 se está convirtiendo en un reducto ideal para los amantes de las aventuras de Kiryu.

El retorno a una periodicidad de lanzamientos en este lado del planeta ha cuadrado justo con el lanzamiento en tierras niponas de *Yakuza 6: The Song of Life*, primer título de la marca creado por y para la actual generación de consolas. Pero antes de poder disfrutarlo —fechado para el 20 de marzo del próximo año— contamos con dos excelentes oportunidades para que todos aquellos menos avezados con *Yakuza* puedan subirse al carro, tanto en términos argumentales como jugables. Hace escasos meses recibimos con los brazos abiertos a *Yakuza 0*, la precuela del título original que ponía imagen a los infortunios de Kiryu y Majima a finales de los años ochenta.

> “ *Kiwami es una nueva experiencia incluso para los fanes*

Desde Sega nos tenían aún guardada una sorpresa más, y es que tan solo seis meses después llegaría también *Yakuza Kiwami*, el *remake* con todas las letras de la primera obra. Quienes hayan vivido la época de PlayStation 2 recordarán cómo **la marca intentó hacerse un hueco en nuestro mercado hasta en dos ocasiones**, incluso traduciendo todos los textos al castellano. Desafortunadamente las ventas no acompañaron, cayendo en el olvido para la gran masa. Cerca de doce años después de su llegada volvemos a introducirnos en la piel del Dragón de Dojima en su mejor versión hasta el momento. Olvidaros de aquella simplona remasterización que también incluía la segunda entrega —colección que llegó incluso a Wii U por tan lejanos lares—, ***Kiwami*** **plantea una larga lista de cambios que le convierten en una nueva experiencia incluso para el usuario veterano.**



¡Soy yo, Goro!

—

Goro Majima aparecerá de forma aleatoria por la ciudad. Enfrentarse a él pondrá a prueba nuestras capacidades en combate.

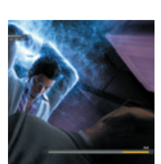
El primero y más obvio de todos reside en el apartado visual. Kamurocho y alrededores han sido rehechos desde cero a partir de las mejoras que traía consigo el motor gráfico de *Yakuza 0*, con todo lo que ello conlleva en su versión para PlayStation 4: **sesenta imágenes por segundo, resolución Full-HD, texturas y modelados a mayor calidad y tiempos de carga reducidos**. El aspecto en líneas generales transmite la sensación de que todavía estamos ante un título intergeneracional, lo cual es cierto. Esto no quiere decir en absoluto que la experiencia sea mala, ni mucho menos, pero si se eliminaran los tiempos de carga y las transiciones entre interiores y exteriores mejoraría más si cabe el producto. Mejoras que no veremos hasta la sexta entrega, la primera en exclusiva para la presente generación tal como comentaba con anterioridad.

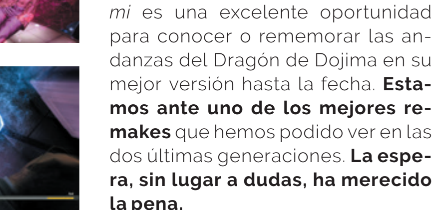
Todas las cinemáticas también han sido renovadas al completo, incluyendo metraje inédito en vista a enriquecer algunos aspectos que no quedaron del todo atados en el original —sobre todo en relación a la transición que sufre Nishiki— e incluso algunos hilos respecto a *Yakuza 0* tendrán su conexión final aquí. **Todo el doblaje en japonés ha sido regrabado** para ofrecer una calidad más adecuada a la que hemos podido disfrutar a lo largo de su trayectoria. Si bien es cierto que el original ya incluía voces en inglés, el equipo ha preferido mantener únicamente esta versión actualizada. Además de la cadena principal, **los eventos secundarios que encontraremos por la ciudad han sido parcialmente remodelados** con el objetivo de hacer entender mejor al jugador qué está realizando, además de llevar un conteo mucho más exacto. En este sentido encontramos cambios sensibles, puesto que algunas misiones secundarias se han reemplazado por otras totalmente nuevas —que no revelaré para no estropear ninguna sorpresa—.

Durante nuestra navegación por las calles de Kamurocho debemos estar un poco más alerta. Más allá de los posibles grupos que se interpondrán nuestro camino, el título incorpora un sistema de eventos aleatorios protagonizados por Goro Majima, la antítesis del protagonista. En cierto punto de la aventura se nos avisará de la presencia de este personaje, acechando entre las sombras dispuesto a hacernos frente. Dependiendo de ciertos factores —como el arma que llevemos en la mano, por ejemplo— el Perro Loco de Shimano aparecerá de las formas más delirantes dispuesto a acabar con Kiryu. Solo en estos combates podremos obtener experiencia en nuestro estilo de lucha más poderoso, llamado *Dragon of Dojima*, por lo que merecerá la pena enfrentarse las veces que haga falta. Casi cualquier cosa puede ser motivo de emboscada para Goro. Desde una papelera, pasando por un registro policial o un club de citas… Muy atentos ante todo lo que os rodea, puesto que no nos pondrá las cosas nada fáciles en combate.

Uno de los mayores beneficios trasladados directamente de la precuela se encuentra en el combate, donde **también contaremos con diversos estilos de lucha** intercambiables en plena acción: *Brawler*, *Rush*, *Beast* y el anteriormente mencionado *Dragon*. El primero combina el uso de armas personales con golpes tanto con brazos como con nuestras piernas. La pérdida de velocidad se ve recompensada por un mayor daño en nuestros combos, balanceando las dos principales formas de ataque. *Rush*, por otra parte, permite movernos con mayor agilidad, pudiendo esquivar rápidamente los envistes del contrario y golpeando con la velocidad del viento. Es en ella donde más rápido activaremos nuestra barra de ataque especial, y la que mejor se adapta a la mayoría de encuentros. Si tenemos objetos con los que defenderos a nuestro alrededor, la elección será *Beast*. Está enfocado casi en exclusiva en el uso de todos aquellos items que podamos usar como arma. Desde bicicletas, pasando por motos, señales de tráficos, carteles de publicidad… provocaremos el mayor daño posible con éstos dentro de dicho estilo. Por último, *Dragon* ya la conocéis: podremos mejorar su rama de habilidad durante las peleas con Majima, convirtiéndose en el estilo más feroz y versátil de todo el juego.

No nos podemos olvidar de las actividades de ocio, una de las señas de identidad de la marca. El club de competición de coches teledirigidos volverá a abrir sus puertas tras su éxito en *Yakuza 0*, reuniéndonos con varios de los personajes característicos del lugar —sorpresas incluidas—. También encontraremos dos nuevas hostesses a enamorar que repercutirán en el porcentaje de completado, sin olvidarnos por supuesto del *MesuKing: Battle Bug Beautis*, una especie de minijuego en donde recopilamos cartas para combatir con otros usuarios en aras de ser el maestro del mazo.





En conclusión, *Yakuza Kiwami* es una excelente oportunidad para conocer o rememorar las andanzas del Dragón de Dojima en su mejor versión hasta la fecha. **Estamos ante uno de los mejores remakes** que hemos podido ver en las dos últimas generaciones. **La espera, sin lugar a dudas, ha merecido la pena.**





UN RECOPILATORIO MUY JUGOSO

DISFRUTA DE CUATRO ENTREGAS: MEGA MAN 7, 8, 9 Y 10

POR BORJA RUETE

Abordar un análisis de un recopilatorio es un ejercicio peculiar. El modelo habitual de crítica se deja en un segundo plano y los ojos se posicionan más bien en valorar la conversión, las novedades incluidas—si las hubiera—y la evaluación global de todos los productos contenidos. **Es obvio que cada título tiene su calidad individual y que quizá no todos estén al mismo nivel**, como ocurre con el producto que tenemos entre manos.

No creo que me equivoque al afirmar que *Mega Man* **es una de esas franquicias clásicas que siguen brillando bastantes años después de que su luz se haya extinguido casi en su totalidad.** Me refiero con eso a que Rock Man (el nombre del personaje en territorio nipón) lleva unos años un poco abandonado. Y es que Capcom no parece por la labor de resucitar la serie, al menos en un futuro cercano, más allá de *ports* de los juegos ya lanzados. Tal vez sea para bien, pues la propia empresa nipona ha tratado de traer de vuelta algunas sagas y los resultados no han sido muy positivos. Eso sí, curiosamente el desarrollo de *Mega Man* 9 y 10 para máquinas de la anterior generación dejó un buen sabor de boca. Por el contrario, Keiji Inafune, padre de la franquicia y desde hace años independizado de Capcom, ha publicado recientemente *Mighty N° 9,* juego que pretendía ser una especie de sucesor espiritual de su serie más icónica. El resultado tampoco ha sido el esperado. El último capítulo de esta rocambolesca historia ha culminado con el envío de la caja y del manual físico reservado a los mecenas—el proyecto se financió vía Kickstarter—, cuya calidad está lejos de ser la ideal. El manual de la versión japonesa no entraba en la caja de cartón (de estilo similar a las de la antigua Famicom) que el estudio envió a los compradores

> “ *Estamos ante una buena conversión de los originales*

Después de comercializar *Mega Man Legacy Collection 1,* Capcom vuelve a la carga con el segundo volumen del recopilatorio, que incluye las entregas 7,8, 9 y 10. **Son cuatro videojuegos algo más irregulares en su conjunto y que encarnan el atardecer del personaje.** Salieron originalmente en una amalgama de consolas de diferentes generaciones—desde PSX hasta la época de Xbox 360 y PS4—, aunque ninguno de ellos perdió su estilo retro. Cabe destacar que es la primera vez que *Mega Man 9* y 10 salen en formato físico, pero es una pena que no se haya aprovechado la ocasión para publicar el recopilatorio definitivo que recoja los diez videojuegos principales en un único disco.

Hay que dejar claro desde el principio que los juegos de *Mega Man Legacy Collection 2* no son remasterizaciones, sino



A falta de nuevos juegos...

Capcom no ve claro sacar entregas inéditas de Mega Man*, una de sus sagas más icónicas. Keiji Inafune, su creador, probó suerte con* Mighty N.9*, pero el título quedó lejos de la excelencia de los antiguos* Mega Man.

versiones emuladas. Eso sí, se han incorporado añadidos interesantes como la posibilidad de guardado manual o la opción de elegir un modo fácil. Asimismo, **el jugador puede seleccionar diversas formas de visualización**: pantalla original, completa y ancha. Es posible disfrutar de una experiencia más retro gracias a un filtro que permite jugar a los titulos utilizando un efecto de monitor CRT, así como elegir diferentes fondos para los modos de pantalla original y ancha. En lo que se refiere a los extras, encontramos un modo desafío, galerías de arte y las bandas sonoras de todos los productos.

A la emulación en sí no se le puede reprochar nada, aunque me hubiera gustado ver una versión verdaderamente remasterizada.

Mega Man 7 y 8

La séptima entrega de la serie salió a la venta para Super Nintendo en 1995. **Tradicionalmente se ha considerado un capítulo menos redondo**, sobre todo porque en lo jugable evoluciona lo justo. Sin embargo, las nuevas capacidades de la máquina ofrecían herramientas para avanzar un pasito más en lo que concierne a gráficos y sonido. La historia retoma lo narrado en *Mega Man 6* y nos pone otra vez en la piel del personaje, que de nuevo deberá detener al taimado Dr. Willy.

El siguiente *Mega Man* numerado vio la luz en PlayStation y Sega Saturn tan solo un año después. Si ya comentaba que en el anterior se percibía un continuismo excesivo, este capítulo aporta escasas novedades. Capcom decidió seguir la misma línea y desarrolló un producto que puede calificarse como refrito. **Valiéndose de las ventajas del formato óptico, a la empresa nipona se le ocurrió añadir escenas animadas** y utilizar actores de doblaje para dar vida a los personajes. Por desgracia, las voces norteamericanas no gustaron mucho en su momento.

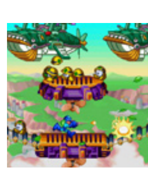
Mega Man 9 y 10

Cuando una saga se explota durante muchos años **siempre llega una época de agotamiento.** Estos síntomas se reflejan por lo general de dos formas diferentes: en unas ocasiones los juegos siguen una línea continuista y se prescinde de la imaginación; en otras, la fórmula se altera de tal manera que las bases se desvirtúan, se corrompen, dejan de ser reconocibles. La solución pasa entonces por echar la vista atrás, observar lo que funcionaba en el pasado y por qué lo hacía, volver a alimentar la chispa original.

Mega Man 9 encarna un regreso que se ve a simple vista: gráficos de 8 bits, como aquellos títulos añejos de NES. **El juego cuenta además con un diseño de niveles de calidad que recuerda a los primeros títulos de**







la franquicia. No convenció tanto *Mega Man 10*, desarrollado también para Xbox 360, PS3 y Wii. El problema es que el lanzamiento fue poco espaciado con respecto al capítulo 9, por lo que la sorpresa quedó muy mermada. A pesar de todo, sigue siendo un producto muy correcto. ¿El futuro? No hay nada nuevo anunciado. Esperemos que dentro de un tiempo intenten traer la franquicia de vuelta, pero que lo hagan innovando y sin olvidarse de las raíces.

La mera existencia de *Mighty Nº 9* demuestra que **subyace cierta demanda por parte de los consumidores de disponer de productos de este corte.** Siguen estando deseosos de embarcarse en aventuras de plataformas y acción desafiantes. De todas formas, y como se ha constadado con la última obra de Keiji Inafune, no basta con emular, hay que hacerlo bien. A veces uno se olvida que detrás de un videojuego como *Mega Man* había un gran equipo de personas trabajando. En esta industria, como en el cine, se suelen personalizar los proyectos hasta el punto de que casi parece que desarrolladores como Keiji Inafune, Hideo Kojima o Hironobu Sakaguchi lo hacían todo en esos equipos tan concurridos.

Conclusiones

Mega Man Legacy Collection 2 es un buen recopilatorio que sin embargo habría sido más atractivo si Capcom **hubiera decidido incluir los diez juegos de la serie en un único paquete (por soñar que no quede**, ya si introducen los juegos de la saga *Mega Man X*, el producto quedaría redondo).

Dejando de lado este aspecto, la emulación es correcta y tiene un par de extras que aderezan un poquito más el producto, pero no se trata de una remasterización como tal. **Si ya tienes estos juegos en otras consolas no encontramos muchos alicientes para adquirirlos de nuevo**, a no ser que desees tener los juegos en físico o en una consola actual.

Sea como fuere, siempre es un gusto repasar la saga *Mega Man*, un personaje que deberian conocer todas las generaciones y cuyos juego tendrían que probar los jugadores más jóvenes.

Mega Man Legacy Collection 1 salió a la venta en 2015 para PlayStation 4, Xbox One, PC y Nintendo 3DS. **Sorprende el hecho de que Capcom haya decidido prescindir de la versión para la portátil de Nintendo en este segundo volumen del recopilatorio,** máxime cuando se presta tan bien a la jugabilidad portátil. Nintendo Switch, la exitosa máquina híbrida de los de Kioto, también se ha quedado sin *Mega Man*. Quién sabe, quizá dentro de un tiempo la undécima entrega. Quizá, soñar es gratis.



EL ESCUADRÓN DE LA JUSTICIA

UNA PROPUESTA DE LO MÁS ARRIESGADA

POR ROBE PINEDA

Lo nuevo de Volition, creadores de *Saints Row* no dejó indiferente a nadie durante su presentación. Se trata de una especie de cruce entre *sandbox* y MOBA, que nos propone explorar una gran ciudad mientras nos enfrentamos a incontables hordas de enemigos a los mandos de **un escuadrón formado por superhéroes**. La propuesta resulta tan atractiva como arriesgada y para rizar el rizo, se presenta bajo un aspecto a medio camino entre el realismo y los dibujos animados. *Agents of Mayhem* llega con la intención de abrir fuego gracias a un título pensado para los jugadores de gatillo fácil, y lo hace cómo más le gusta al estudio estadounidense: derrochando sentido del humor..

A través de una serie de escenas de vídeo, el juego nos habla sobre la guerra librada entre los **MAYHEM** (*Multinational Agency for Hunting Evil Masterminds*) y la **LEGIÓN** (*League of Evil Gentlemen Intent on Obliterating Nations*). Lo primero que me gustaría destacar es **la sinceridad de Volition a la hora de proponernos su idea**, puesto que la historia no es más que una excusa para liarnos a tiros contra todo lo que se mueve. *Agents of Mayhem* no cuenta con una gran historia, y seguramente jugaréis muchas horas sin saber a dónde tenéis que ir ni por qué... **ni falta que hace**. La acción es el gran protagonista de esta aventura y todo lo que vemos no es más que una excusa para tratar de hacer que todo acabe saltando por los aires..

> “ *Agents of Mayhem es muy sincero con su propuesta*

Dos minutos de tutorial se bastan para dejarnos muy claro nuestro principal objetivo: **matar y volver a matar**. Algo tan divertido como peligroso a la hora de someter a juicio las características de un título que cuenta en todo momento con **un arma de doble filo**, puesto que si bien resulta tremendamente divertido... corre el riesgo de volverse bastante repetitivo.

Hay que destacar que la vertiente *sandbox* se aleja de lo visto en la gran mayoría de exponentes del género, como *Grand Theft Auto* e incluso el propio *Saints Row*. Aquí partimos de **una base llamada ARK desde la que gestionamos nuestro escuadrón y planificamos nuestra próxima misión en Seúl,** una ciudad cuyas calles son controladas por las fuerzas de LEGIÓN. Aunque solemos decir que el tamaño no importa, lo cierto es que el tamaño de la ciudad resulta un tanto irrelevante en el devenir de nuestra aventura, puesto que **la acción tiende a focalizarse en pequeños emplazamientos**.

Llevado el momento de abordar una misión, lo primero es formar **un escuadrón de hasta tres agentes**. Durante los primeros compases no podemos modificar el equipo titular, pero conforme progresamos y completamos diversas misiones ire-



Un auténtico arsenal

El número de agentes, la cantidad de armas y habilidades disponibles dan lugar a batallas repletas de variantes.

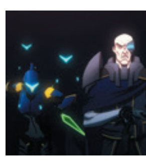
mos reclutando a nuevos integrantes que se sumarán a nuestra causa. Conviene localizar y emprender las misiones de reclutamiento lo antes posible, puesto que los mejores agentes no están disponibles desde el primer momento ¡y son los más divertidos de manejar!

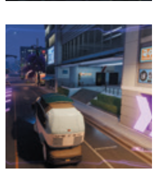
Aquí es donde entra en escena la vertiente MOBA de *Agents of Mayhem*, y es que la posibilidad de formar un equipo cuyos integrantes poseen habilidades exclusivas nos recuerda muchísimo al incombustible ***Overwatch***. Una de las principales virtudes del título de Volition es que **la jugabilidad funciona a las mil maravillas** gracias a lo directa y efectiva que resulta. Cada héroe tiene un arma principal, una habilidad que sustituye su disparo por defecto por otro más especial y **la habilidad Mayhem, que actúa como movimiento definitivo y es capaz de causar estragos**.

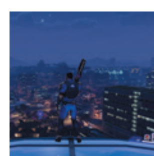
Uno de los factores que nunca debemos olvidar es **la posibilidad de cambiar de agente en plena batalla**, por lo que resulta conveniente formar un equipo equilibrado con la intención de contar con varias estrategias a la hora de hacer frente a los retos más exigentes. **Si uno de nuestros agentes es derrotado, podemos continuar la batalla con los dos restantes**, algo que nos permite jugar un poco con nuestras posibilidades. Eso sí, en caso de que los tres integrantes de nuestro grupo caigan en combate, la misión se dará por finalizada.

La cantidad de agentes disponibles, así como la posibilidad de subir de nivel y mejorar sus aptitudes dan lugar a **una fórmula bastante profunda**, que se ve aún más potenciada en cuanto desbloqueamos los diversos departamentos de investigación y desarrollo situados en el ARK. Podemos modificar sus armas, habilidades e incluso su aspecto visual si reunimos los planos necesarios y contamos con el dinero suficiente. *Agents of Mayhem* cuenta con **una cantidad ingente de opciones de personalización**, algo que refuerza aún más la complejidad de sus incontables batallas, especialmente si nos decantamos por un nivel de dificultad elevado.

Siguiendo con los elementos que hacen del título de Volition algo bastante peculiar, nos encontramos con **el flexible selector de dificultad, pensado de una forma idéntica al de títulos como *Diablo III***, entre otros juegos de rol. Tenemos a nuestra disposición una docena de niveles de dificultad y cada uno de ellos cuenta con diversos valores de recompensa. Por ejemplo, si seleccionamos uno recomendado para agentes de nivel 10 durante los primeros compases del juego, la experiencia y dinero extra obtenidos serán muy superiores a los de un nivel más acorde a nuestras condiciones.







Dejando a un lado todo lo relacionado con el sistema de combate, es hora de abordar uno de los grandes problemas de *Agents of Mayhem*: la exploración de la ciudad y el desarrollo de las misiones. Como decía al principio del texto, todo lo que pasa en Seúl no es más que una excusa para liarnos a tiros. La idea no es del todo desacertada porque estamos ante un título muy divertido que lo apuesta todo a su propuesta de luchar a los mandos de un equipo formado por superhéroes, pero **esa apuesta tan arriesgada tiende a volverse en su contra** en cuanto uno de los mayores temores de todo jugador entre en escena: la **monotonía**.

Siendo claro y conciso, **la exploración no resulta nada gratificante**. La ciudad, que en principio parece muy extensa, muestra unas calles vacías en las que apenas hay nada que hacer. El desarrollo de las misiones tiende a caer en un embudo que siempre nos lleva a las recurridas oleadas de enemigos que se suceden sin descanso y los objetivos opcionales tampoco son un alarde de originalidad: carreras, capturar bases de LEGIÓN y robar algún que otro vehículo para llevarlo a un garaje clandestino. Resulta imposible no tener la sensación de que **hagas lo que hagas, al final siempre acabas en una zona cercada enfrentándote a numerosos enemigos**, y esto es algo que hace de *Agents of Mayhem* un título considerablemente repetitivo

Después de haber dedicado decenas de horas a varias entregas de *Saints Row*, he de confesar que no pensaba que lo nuevo de Volition contaría con **un Talón de Aquiles tan acusado como es enfocarlo todo en el sistema de combate**. La vertiente *sandbox* del juego está muy lejos de lo que nos ofrecen otros exponentes del género, y pasadas unas horas me pregunto si tal vez habría sido mejor algo más lineal pero con unas misiones más inspiradas. Se echa en falta una mayor variedad de vehículos, una ciudad con mucho más movimiento y, sobre todo, un desarrollo de misiones mucho más trabajado que no sea una excusa para llegar al punto clave y emprender una refriega tras otra.

Es complicado valorar el conjunto que nos ofrece el juego, puesto que cuenta con tantas virtudes como defectos. **Tenemos una mezcla de ideas bastante atractivas, pero mal ensambladas**. Hay cosas que funcionan a las mil maravillas, pero que no son capaces de fundirse con otras que no funcionan tan bien. El sistema de combate es directo, profundo y muy divertido, pero el desarrollo del juego no es capaz de aprovecharlo y se torna repetitivo —e incluso aburrido— por momentos.

Volition ha decidido apostar por una receta de lo más extravagante, con ingredientes de calidad... pero que habría sido mejor no mezclar.



ES EL MOMENTO DE DUELO

UNA SECUELA QUIZÁS NO MUY NECESARIA

POR JON ANDONI ORTIZ

N*idhogg* es una especie de leyenda entre los videojugadores. **Antes de salir al público era una fábula, un mito que viajaba de convención en convención sin ponerse jamás a la venta.** Solo unos pocos podían probar el título. Un título completamente basado en el multijugador, con un apartado artístico muy minimalista y unos colores muy característicos. Cuando salió a la venta —con ciertos añadidos respecto a su edición cerrada— fue un rotundo éxito, y la sencillez de su propuesta encandiló a muchos. Ahora llega la segunda parte, que aunque cosechó ciertas —malas— críticas por su nuevo aspecto gráfico, intentará convencer a los jugadores de nuevo. Veamos si lo consigue.

***Nidhogg 2* es un juego de duelos principalmente multijugador** —aunque los bots también están disponibles—.Si habéis jugado a la primera parte, ya sabéis como funciona más o menos. Las novedades, que existen, no son lo suficientemente impactantes o variadas para que el juego se sienta realmente distinto. Esto puede ser malo o bueno, depende de quién lo juegue. Si la propuesta del primer juego te enamoró y no quieres muchas modificaciones, esto es perfecto. Si lo que quieres es una evolución con todo lo que ello conlleva, *Nidhogg 2* te decepcionará.

En esta ocasión tenemos cuatro armas disponibles para enfrentarnos a nuestros enemigos: el estoque, la espada, la daga y el arco. Cada una de ellas cuenta con movimientos distintos. No hay ninguna que sea superior, simplemente tendremos que aprender los diferentes estilos y posibles movimientos, y tener en cuenta los del enemigo. El estoque mata simplemente con tenerlo en guardia, la espada debemos moverla bruscamente, el arco dispara flechas —que se pueden devolver con las demás armas—, mientras que el cuchillo es el más rápido. Podemos lanzar el arma, aunque si fallamos nos quedaremos totalmente desprotegidos. **El ataque cuerpo a cuerpo es arriesgado, pero una vez dominado puede ser muy letal.**



> *Las novedades no son lo suficientemente impactantes*

Para ganar tendremos que recorrer distintos escenarios, avanzando y derrotando a los enemigos que salen equipados con una de las cuatro armas. Cada uno de los escenarios está compuesto por varias zonas, que tendremos que completar. Correr también sirve en ciertas ocasiones, pese a que en un juego de estas características es cobarde.

El punto más criticado del juego es el aspecto gráfico, que apuesta por un toque feo y violento. El estilo elegante del anterior título desaparece para dejar paso a unos diseño de personajes toscos, un tanto burdos y hasta podríamos decir que repugnantes. Esto es así a propósito, y a mí me han convencido con este nuevo estilo. **No digo que sea mejor que el anterior porque estaría mintiendo, pero sí que veo cierto atractivo en la antiestética violencia que *Nidhogg 2* intenta transmitir**. El contraste entre el escenario y los personajes también potencia la violencia.

En conclusión, si os gustó la primera parte y no os importa el nuevo aspecto gráfico, tenéis en *Nidhogg 2* una apuesta segura. Es divertido, retador, y con amigos puede llegar a ser toda una experiencia de esas en las que vuelan mandos.

EL FUTURO DEL PLANETA TIERRA

GESTIÓN ASEQUIBLE EN UN PLANETA HOSTIL

POR JON ANDONI ORTIZ

Aven Colony pertenece a un género que hoy en día está de capa caída. Solo por esto ya se merece un vistazo. Pero si resulta tener una presentación tan exquisita como la de este, esa curiosidad se convierte en atención. *Mothership Entertainment* se atreve con una valiente apuesta, aunque el resultado no es todo lo bueno que debería. ***Aven Colony* es un juego de gestión en tiempo real, con diferentes —y leves— toques de tower defense y exploración.** En un planeta extraño y hostil, debemos construir diversas colonias en una variedad bastante aceptable de ecosistemas, teniendo en cuenta el clima, la energía necesaria para hacer funcionar las instalaciones, la calidad del aire de las mismas y muchas otras cosas.

Además del modo libre —totalmente necesario en este tipo de títulos— **hay un modo historia, con diferentes misiones y un hilo conductor que trata la vida inteligente del planeta.** Narrado por unos simpáticos y entrañables colonos —que son los que a su vez te encomiendan las misiones— es un gran añadido.

La jugabilidad queda explicada de forma bastante sencilla en unos tutoriales. Lo más básico es tener comida, aire, agua y viviendas para los colonos. Una vez establecido lo básico, tendremos que prestar atención a la energía, a la felicidad de los colonos o al comercio de mercancías. Si no puedes cultivar algo, siempre queda la opción de importarlo. Y si no hay mucha luz solar, la energía eólica será de mucha ayuda. Con esto quiero decir que hay variedad de situaciones —al menos en las primeras partidas—, y que es labor del jugador decidir cómo orientar su colonia.



El apartado gráfico es de muy alto nivel, digno de un AAA

El primer contacto es la mayor virtud de *Aven Colony.* Las primeras misiones son variadas en desarrollo, todo funciona de forma correcta y el apartado visual consigue atrapar al jugador. Pero esa ilusión se desvanece tras unas horas de juego. La repetición de mecánicas llega a ser problemática y no hay sensación de sorpresa después de las primeras misiones. La dificultad complica un poco las cosas, pero es normal sentirse como un robot, completando una y otra vez las mismas tareas hasta la extenuación. **También es acusada la falta de profundidad en el terreno jugable, algo que también es fácil de percibir después de unas pocas horas de juego.**

El apartado gráfico es de muy alto nivel, a pesar de ser un título con un presupuesto ajustado. Tanto las animaciones de los edificios como el diseño de los mismos no tienen nada que envidiar a los grandes títulos del mismo género. La música original confía en los tonos electrónicos, que funcionan muy bien con la futurista ambientación de las colonias. El doblaje es también de una calidad profesional.

En conclusión, *Aven Colony* es un juego cuyas primeras son una delicia jugable, por la variedad de situaciones y la exquisita presentación. Pero poco a poco esa buena sensación va desapareciendo hasta llegar a la repetición de mecánicas. **Si os apetece un juego de gestión bonito y sencillo de entender, *Aven Colony* es una opción a tener en cuenta.** Pero si os apetece una gestión más profunda, hay otras opciones mejores.





UN COLORIDO Y SIMPÁTICO RPG

NOS VAMOS DE AVENTURAS CON LOS MII

POR MARC ARAGÓN

Los Mii han conseguido hacerse un hueco en el mundo de personajes de Nintendo. Desde su nacimiento en Wii, la Gran N los ha ido incorporando poco a poco en algunos de sus juegos más emblemáticos, como Mario Kart o Super Smash Bros. Con Miitopia, estos simpáticos avatares han abandonado el puesto de "personaje invitado" y han saltado a la primera línea en este curioso juego de rol.

La premisa inicial es bastante simple: un malvado personaje llamado "El Archimago" ha robado los rostros de todos los personajes de Miitopia. Nuestra misión, como no podía ser de otra manera, será recuperarlos. Para ello deberemos formar una pandi con nuestros Miis favoritos, ya sean los creados por nosotros inspirándonos en nuestros amigos y familiares o los descargados de la Central Mii y basados en personajes conocidos. A cada nuevo Mii que incorporemos a nuestro grupo podremos asignarle una profesión y una personalidad. La profesión, ya sea guerrero, mago, clérigo, ladrón, chef o cantante, definirá las distintas habilidades y equipamiento del personaje, mientras que las distintas personalidades determinarán su comportamiento.

Sin embargo, este título no es un RPG al uso. **A nivel mecánico, el juego es tremendamente simple, demasiado para cualquier aficionado al género.** Las misiones se representan en el mapa como puntos unidos por líneas por las que se moverá nuestro avatar. Al iniciar una de ellas, nuestro grupo recorrerá un camino recto de forma automática, sin que nosotros podamos realizar ninguna acción más allá de tomar algún desvío ocasional. Aleatoriamente, saldrán a nuestro encuentro algunas criaturas que llevarán puestos los rostros robados de los Miis, lo cual suena bastante macabro, aunque en la práctica no lo es tanto.



Su público son los más pequeños de la casa.

A la hora de combatir, únicamente podremos decidir las acciones de nuestro personaje, el resto del grupo actuará por su cuenta según las necesidades del momento. Atacarán, defenderán o sanarán al resto de integrantes sin que nosotros podamos influir en su decisión. Al conjunto de hechizos y habilidades que nuestros aventureros son capaces de aprender, hay que añadirle una serie de acciones que emprenderán para apoyar a aquellos con los que tengan más afinidad. Cuando uno de ellos ataque, es posible que otro que tenga un alto nivel de afinidad con él le acompañe, causando un daño extra. De nuevo, **no tenemos ningún tipo de control sobre estas acciones, lo que nos deja como un mero espectador durante gran parte del juego.**

Miitopia no es un juego apropiado para la gran mayoría de jugadores. La simpleza de sus mecánicas y su aspecto infantil lo alejarán inevitablemente de cualquier jugador iniciado en el mundillo, aunque el título no está focalizado en esos usuarios. **Su público son los más pequeños de la casa**. Se trata de una agradable y simpática iniciación al mundo de los RPG, que nos presenta sus mecánicas básicas envueltas en el carisma y el colorido típico de Nintendo.

EL CONTRAATAQUE DE MONOKUMA

CUANDO LA DESESPERACIÓN LLEGA A LAS CALLES

POR CARLOS SANTILLANA

Aviso de spoiler! *Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls* menciona hechos con relación directa a lo ocurrido en la primera entrega.

Ultra Despair Girls es un *spin-off* de la saga *Danganronpa*, cuenta los hechos ocurridos medio año después de la primera parte. De hecho, la **genial introducción de estilo anime** ya está plagada de referencias sobre el primer juego. Una tendencia que se va a repetir, y que deja muy claro que **se trata sobre todo de un capítulo más en su intrincada historia.**

Lo más característico de este *Ultra Despair Girls* es el cambio radical de estilo respecto a la saga principa: de novela visual a una aventura de acción con toques de shooter. Además, está mucho más centrado en sus dos únicas protagonistas Komaru Naegi y Toko Fukawa, aunque el control principal recae en Komaru.

Ella lleva un año encerrada en un apartamento, pero unos ataques a la ciudad perpetrados por un montón de Monokumas casi le cuesta la vida, al mismo tiempo que la libera de su prisión. La organización Future Foundation viene en su ayuda pero acaban sobrepasados. Komaru escapa de nuevo aunque ahora cuenta con una extraña arma. Aún así, la pobre Komaru no es más que una "chica normal", y **no se ve capaz de soportar el horror reinante en la ciudad**. Por suerte se encuentra con Toko, una chica algo inestable que promete ayudarla no con pocas reticencias.



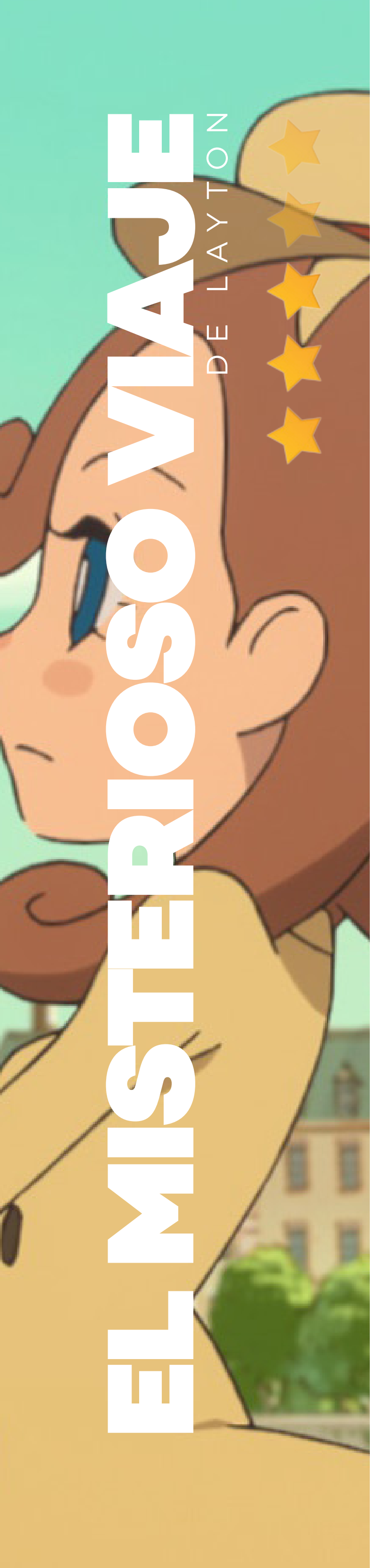
Se atreve con un tema tabú: la violencia en menores

El argumento no llega al sobresaliente nivel de las entregas principales, pero **encaja tan bien entre ellas que casi parece que ya estaba planeado desde entonces** —el primer juego es de 2010—. Aporta mucha información sobre al catastrófico evento que se menciona varias veces en *Danganronpa 1 y 2*, pero del que no se daban muchos detalles. Asimismo, consiguen dar un paso más allá y se atreven a abordar un tema que raramente se ha tocado en la industria del videojuego: **la violencia en menores**.

Mejor aún que la historia es el desarrollo de los personajes. Al estar centrado tan solo en las dos protagonistas podemos ver muchas facetas de su personalidad. En especial **Toko se ha convertido en un personaje magistral y construido a la perfección**, cuando en la primera entrega parecía que de una forma u otra acabaría siendo una víctima más. Compartiremos tantas de sus reacciones que nos puede preocupar un poco si tenemos en cuenta su inestable personalidad. Además resulta hilarante en más de una ocasión, como con sus ocasionales "fantasías".

En términos jugables resulta simple y está lejos de ser un desafío. Hay pocos enemigos y demasiadas formas de eliminarlos. A menudo parece más una excusa para hacer tiempo entre los diálogos, aunque esto es algo que no extrañará a los fans de la saga. De hecho , todo el juego está pensado exclusivamente para sus seguidores, siendo totalmente desaconsejable probarlo si no estamos al día con la saga. Para los fans, en cambio, es **un título totalmente obligatorio**, donde encontrarán más —y a veces mejor— de lo que puede ofrecer la serie *Danganronpa*.





UNA EXPERIENCIA DESCAFEINADA

EL TÍTULO CONSERVA TODA LA ESENCIA DE LA FRANQUICIA

POR JUAN PEDRO PRAT

Desprenderse de un personaje tan icónico en los videojuegos como lo es ya el Profesor Layton es una tarea muy complicada. Level-5 se ha aventurado a lanzar un nuevo título del sello Layton sin su protagonista y, para más inri, r**ealizando su debut en plataformas móviles**.

El misterioso viaje de Layton: Katrielle y la conspiración de los millonarios nos presenta a la joven **Katrielle,** una de los hijos del célebre arqueólogo y resolutor de puzles. El título **no pierde nada de la esencia** de la franquicia: hay puzles, hay personajes divertidos y con los que enseguida se conecta, escenas animadas y hasta un doblaje al castellano fabuloso. Pero el problema, quizá, está en que el juego **está completamente planteado para aquellos que jamás han experimentado la franquicia**.

La historia está dividida en **pequeños casos autoconclusivos,** aunque relacionados, que tendremos que resolver para poder acceder al siguiente. La propia estrcutura de este nuevo Layton está hecha para que tanto la protagonista como el jugador crezcan juntos, ya que Katrielle es una detective que acaba de abrir su agencia. Con todo, el apellido de su familia es más que conocido en Londres, por lo que esa fama la precederá.



> *El juego sirve como puerta a los jugadores noveles*

Pero esto no quiere decir que Katrielle esté supeditada a su padre. En absoluto. Level-5 ha creado a la detective con toda la intención de superar a Hershel Layton en todos los aspectos. Es **inteligente**, **intuitiva**, **ingeniosa**, aunque le falta mucho por aprender, ya que es un poco **pretenciosa**, **presumida** y a veces sobreestima sus habilidades como detective.

Este juego ha sido creado específicamente para plataformas móviles y cabe destacar que, a pesar de mi escepticismo, **la pantalla vertical dividida no ensucia ni afea la experiencia táctil.** Todo se verá perfectamente y no perderemos detalle. Además, para las escenas animadas se aprovecha todo el horizontal del teléfono que estéis usando.

A pesar de haber conseguido una versión portátil muy buena, la experiencia se ve truncada cuando nos encontramos **fallos en la traducción e incluso en la inserción de textos**. Esto no se consentiría en una versión para videoconsolas, y no han sido dos o tres ejemplos, si no que son fallos continuados a lo largo de la aventura.

Además de los puzles y las misterios por resolver, también habrá **minijuegos y opciones extra** que aprovechas conforme avancemos en nuestra aventura. Aquí es un poco decepcionante ver que lo que se les ha ocurrido a Level-5 para Katrielle es **jugar con sus vestiditos o a redecorar su oficina**. Bastante simplonas las opciones. También tendremos otras opciones jugables que se alejan de esta estética simple, por lo que para completar el juego al completo tendremos que dedicarle bastantes horas a conocer a nuestra joven aprendiz de detective.

VIAJE A LAS DOS DIMENSIONES

LOS PIKMIN DEBUTAN EN NINTENDO 3DS

POR ISRAEL MALLÉN

El Capitán Olimar vuelve a protagonizar una de sus divertidas aventuras, esta vez en Nintendo 3DS. *Hey, Pikmin!* supone el **debut del simpático astronauta en las dos dimensiones**, así como en la portátil de doble pantalla. La premisa es la misma que en el resto de títulos de la franquicia, con Olimar en un inhóspito planeta en el que sobrevivir con la colaboración de los Pikmin. No obstante, en el camino se ha perdido profundidad y estrategia, en favor de **un desarrollo más accesible.**

Junto alos afables Pikmin, Olimar recorre un total de **ocho sectores divididos en cinco fases cada uno.** Las cuatro primeras representan a la perfección lo que es esta obra: un cóctel relajante que combina plataformas con puzles que resolver gracias a los Pikmin. La quinta, en la que aguarda el jefe del sector, concentra casi toda la acción del cartucho. Pero el cosmonauta nintendero no está solo y **cuenta con la ayuda de varios tipos de Pikmin**. Los hay rojos resistentes al fuego, amarillos conductores de la electricidad, azules capaces de bucear, pétreos que rompen cristales y alados voladores.

Además de las unidades de lustronio, Olimar obtiene combustible de una suerte de tesoros que constituyen un claro guiño al jugador por sus desternillantes nombres y descripciones. **Un cartucho de *Super Mario Bros.*** no es sino una crónica familiar, mientras que una ocarina casualmente azul es, para Olimar, un repugnante nido de insectos. Otra vía para acumular lustronio es el Parque Pikmin, una reserva en la que destinar grupos de Pikmin a distintas zonas en función de sus habilidades. Asimismo, hay dos tipos de fases de bonificación que aceleran la adquisición de combustible. En la misma línea, **los amiibo aportan un extra de lustronio y desbloquean minijuegos**.



Hey, Pikmin! ha abandonado el componente estratégico

La ambientación es casi tan amable como la dificultad, pues Hey, Pikmin! puede superarse en unas ocho o diez horas sosteniendo el pad y lanzando Pikmin a diestro y siniestro con el lápiz táctil. **Ningún puzle representa un verdadero rompecabezas** y progresar es excesivamente simple. Facilón como pocos, su valor radica en la rejugabilidad en pos de obtener todos los tesoros y píldoras. En su paso a las dos dimensiones, *Hey, Pikmin!* **ha abandonado el componente estratégico** que caracteriza a las entregas numeradas y cualquier atisbo de reto. Ya no hay que construir un equipo de Pikmin antes de una expedición, pues el tipo de criaturas necesario —y en su justa medida— aguardan con ansia tras un arbusto o un tronco. Tan solo hay que tocar el silbato para atraerlos.

***Hey, Pikmin!* lo simplifica todo**. Su anecdótica música, su nula dificultad o su marginal componente estratégico prueban que Arzest ha desarrollado un paseo bidimensional para familiarizar al inmenso público de 3DS con una saga querida, pero no tan popular como otras IPs. Olimar protagoniza un plataformas olvidable que solo inspira curiosidad por la licencia a la que representa. Esta odisea portátil allana el terreno a una futura cuarta entrega; poco más. Y lo hace sin complejos, pero **con demasiadas carencias**.





PULSA START

METROID

SAMUS RETURNS

Después de dos horas jugando a *Metroid: Samus Returns*, nos hemos quedado con ganas de más. El juego promete un retorno a los orígenes de las aventuras de Samus con un claro propósito: rescatar al juego **como lo recordamos**, y no como era realmente.

por Juan Tejerina

POR JUAN TEJERINA



El Metroid 2D que todo fan de las aventuras de Samus estaba esperando

La industria del videojuego está volviendo su mirada hacia los orígenes. En una época en la que las grandes superproducciones están acaparando una gran atención, el mercado comienza a quedarse sin ideas. Para realizar una producción de proporciones cósmicas, el riesgo debe ser mínimo: y la clave se basa en "inspirarse" en el éxito del vecino, y en el *del vecino del vecino*. De esta manera hemos llegado a una situación en la que los grandes juegos acaban pareciéndose **demasiado** entre sí, y los jugadores comenzamos a dar signos de cansancio. Al final del día, queda esa sensación de "haberlo jugado antes".

Así es más fácil entender el *momentum* que vivimos. Sega ha regresado a los orígenes con *Sonic Mania*. Inafune recaudó —gracias a la memoria de *Mega Ma*n— una cantidad obscena de dinero para dar a luz al **infame** *Mighty nº9*. Y *Metroid* pretende rescatar su esencia original **volviendo al pasado** con un remake en toda regla de *Metroid: Samus Returns*, original de Game Boy.

Ahora, la frase de moda entre los equipos de publicidad es *"regresa a sus raíces"*. En ocasiones el movimiento es acertado, y en otras: puro marketing. En cuanto al nuevo juego fruto de la colaboración entre Nintendo y los españoles Mercury Steam: el juego es **un homenaje en toda regla** a los orígenes de Samus Aran. Es más que un retorno a los orígenes: es **un retorno a tus recuerdos**. La diferencia entre lo primero y el segundo, es que lo segundo lima los sinsabores del primero. Un regreso a tus recuerdos deja de lado lo malo y **se centra en lo bueno**.

Nos lo advertían desde Nintendo: el *remake* busca materializar la manera en que recordamos un juego que —en verdad— es parte de la prehistoria del videojuego. Para ello, no sólo se ha actualizado el apartado gráfico, sino que además se han redibujado **todas las mecánicas** del juego. Muchas de las habilidades que tendrá Samus en este regreso, no formaban parte del videojuego original. Movimientos que fueron introducidos en entregas posteriores de la saga, estarán presentes en *Metroid: Samus Returns*. De modo que el fan más acérrimo de la saga podrá ir identificando los elementos que regresan de diferentes juegos, en ocasiones como guiños, y en otras como auténticas mecánicas jugables.

Tras jugar dos horas, las sensaciones no pueden ser más positivas. No sólo estamos ante un regreso por todo lo alto, sino que además estamos ante un título de **importancia capital** para la industria del videojuego español. Mercury Steam ha aceptado el reto de estar a la altura de la exigencia de Nintendo con una de sus sagas más queridas. Un desafío que, todo parece indicar, **ha resuelto con solvencia**. La industria española vuelve a estar de enhorabuena.



Regresaremos al **Planeta SR-388** con una misión muy clara: **exterminar a todos los metroides** que pueblan este lugar. Una suerte de medusas alienígenas capaces de absorber la fuerza vital de todo ser viviente. Unas formas de vida extremadamente peligrosas que suponen un peligro potencial si caen en manos de mentes lo suficientemente *humanas* como para utilizarlas en su propio beneficio, dándoles uso como **armas de destrucción masiva**.

Desde el minuto uno, el juego sabe capturar **la esencia** de los orígenes. Lejos de eternas introducciones o tutoriales para los jugadores menos proactivos, el título no tarda ni dos minutos en soltarnos en pleno Planeta SR-388. De ahí en adelante, nos las vamos a tener que apañar solitos: explicaciones las justas.

Los primeros compases de la aventura son una declaración de intenciones que sirve como perfecta advertencia de lo que nos aguarda a lo largo del juego. Los mapeados son grandes, están llenos de secretos, rutas alternativas y puntos de interés. Como todo buen *Metroid* bidimensional que se precie, **el mapa es laberíntico** e invita a ser descubierto a través de los cuatro puntos cardinales, ofreciendo un corte lateral más similar al de un hormiguero que al de un juego de *scroll* al uso. Seña de identidad de la familia *Metroid*.

Uno de los principales añadidos de esta entrega será **la energía Aeion**, una suerte de poder mágico que permitirá a Samus ejecutar una serie de habilidades especiales o potenciar las ya existentes. Desde prácticamente el inicio, podremos hacer uso de ella para poner en marcha un sensor que nos indique **puntos de interés** a la hora de avanzar. Algo especialmente útil si nos sentimos atascados, ya que nos dirá con qué partes del mapeado podemos interactuar y **qué bloques podremos destruir**. En la pantalla inferior de la consola disfrutaremos de un mapa que resulta imprescindible a la hora de avanzar, y es que mostrará todos los elementos, puntos de interés y lugares que hemos visitado. Además de diferentes pestañas con opciones de equipamiento y habilidades de nuestra protagonista.

Los artefactos Chozo estarán también presentes y serán la principal fuente armamentística de Samus. Cada vez que nos topemos con uno de ellos en nuestras exploraciones, Samus adquirirá **un nuevo poder** (o arma) que harán de ella un rival aún más temible. La búsqueda de los mismos es, en sí mismo, **una motivación** aún más grande que la de dar con los 40 metroides. Y es que a medida que vamos adquiriendo habilidades, desbloqueamos la posibilidad de acceder a rincones del mapa

“

EL MAPA ES UN GRAN ALIADO DENTRO DEL LABERINTO QUE SUPONE EL PLANETA SR-388

Como no podía ser de otra manera, la persona indicada para tan titánica tarea es Samus Aran, cazarrecompensas galáctica y una de las primeras heroínas de la historia del videojuego. Con este pretexto — el de eliminar a 40 metroides— nos embarcaremos en una aventura a través de un laberíntico mapeado lleno de **imaginación, retos y secretos a descubrir.**



¿Switch? Seguro que sí
—

Tras jugarlo dos horas y rememorar anteriores trabajos de Mercury Steam como Castlevania: Mirror of Fate, es difícil no preguntarse si el juego recibirá una adaptación para Switch. Estamos seguros de que, si el juego funciona, no tardaremos en verlo editado en su nueva máquina.

que —hasta el momento— nos eran inaccesibles. El rayo de hielo, la morfoesfera, la aracnosfera o las bombas son solo un pequeño adelanto de todo lo que el juego tiene que ofrecer a nivle jugable.

A la hora de recorrer sus pasillos, el título **no nos lo pone nada fácil**. Al sinfín de rutas que —en una primera instancia— no podremos recorrer, se suma el hecho de que los enemigos pueden llegar a ser muy molestos. Para combatirles, el título incorpora **la posibilidad de contratacarles** si realizamos una acción con un *timing* perfecto. En caso de ejecutar dicho movimiento bien, aturdiremos al rival y podremos tirotearle sin piedad. Una mecánica que en un principio despertaba dudas, pero que acaba convirtiéndose en un elemento jugable que requiere pericia y dominio. Asimismo, un gran añadido para la franquicia es el de **poder apuntar con un ángulo de 360º,** lo cual nos permitirá un rango de acción y plan de ataque mucho mayor de lo que cabría esperar.

La esencia del juego se mantiene intacta: **explorar hasta el penúltimo rincón** en busca de habilidades que nos permitan acceder al último de todos. Un **diseño laberíntico** con una meta final, que podremos alcanzar a través de cientos de caminos diferentes. En nuestro periplo, nos enfrentaremos con enemigos de toda indole, retos a nuestra pericia como jugadores y —por supuesto— diferentes jefes que propondrán algo diferente en cada enfrentamiento.

Entre los aspectos que más llaman la atención, a la hora de jugarlo, está el hecho de sentir **esa libertad auténtica** de ir allá donde queramos. En ocasiones, utilizando las habilidades indicadas y —en otras— buscándonos la vuelta de tuerca para poder acceder sin usar aquello que el juego pretendía que utilizásemos. Un diseño que premia a aquel que consigue las cosas, y al pillo que sabe cómo saltárselas.

Asimismo, la sensación de soledad es permanente. Durante toda la aventura, estaremos aislados en un entorno enemigo y sin ninguna ayuda más allá de nuestras propias habilidades. Los enemigos nos acosarán por doquier y el laberinto no nos ofrecerá prácticamente ningún lugar de descanso. La única opción es avanzar hasta dar con el último de los metroides.

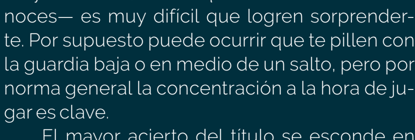


Diario de un cazarrecompensas ajeno a Metroid

METROID
SAMUS RETURNS



Lanzamiento
15 septiembre 2017
Desarrolla
Nintendo / Mercury Steam
Género
Aventuras
Plataformas
Nintendo 3DS
Amiibos
Sí



Me gustaría aprovechar para hablar de mis impresiones como jugador **totalmente neófito en la saga,** pues es posible que estés leyendo esto sin haberte iniciado aún en el mundo de *Metroid*.

En primer lugar, la pregunta del millón **¿es este título una buena manera de iniciarse en Metroid?** La respuesta es un **sí, rotundo.** Sin conocer prácticamente nada del universo de Samus Aran, bastan unas pequeñas pinceladas iniciales para ubicarnos con precisión dentro de lo que propone el juego, del marco argumental y de la jugabilidad del mismo.

He de reconocer que, dado mi perfil como jugador, la ciencia-ficción es un género que no me atrae tanto como pueden atraerme otros. Sin embargo, tan pronto entras en contacto con el suelo de SR-388, tu percepción cambia por completo. Quizás es porque **rescata un juego añej**o, o quizás no: pero lo cierto es que en todo momento hay una sensación **muy familiar** con el título. Algo parecido a regresar años atras, donde los juegos eran más exigentes y menos benévolos con el jugador. Aquellos días en los que se esperaba de nosotros que nos buscásemos la vida, en lugar de acudir a un foro de ayuda cada cinco minutos.

Nos avisaron de que el juego era difícil, y sin embargo a mí me resultó un **periplo placentero.** Su mayor dificultad estaba, de hecho, en apañárselas para seguir avanzando. Los enemigos tienen una dificultad muy asequible y unos patrones de ataque muy acotados, con lo que —en cuanto los conoces— es muy difícil que logren sorprenderte. Por supuesto puede ocurrir que te pillen con la guardia baja o en medio de un salto, pero por norma general la concentración a la hora de jugar es clave.

El mayor acierto del título se esconde en esa **libertad** que te da para ir, venir, explorar y perderte. O tener la sensación de perderte, porque aunque el mapa es colosal —y puede resultar abrumador si, como yo, tienes miedo a los mapas grandes— lo cierto es que acabas aprendiéndote las diferentes partes de su entramado.

Una vez te enfundas el traje de Samus, el diseño del juego está perfectamente orquestado para **no llegar a caer en lo repetitivo**. Paulatinamente vas recibiendo habilidades, mejoras y armas que suponen una motivación adicional para seguir. Para continuar explorando y desvelando aquellas zonas del mapa que no conocías. Para ir preparándote de cara a lo que está por venir.

A nivel jugable se siente **rápido**, **preciso** y **fluído**. Algo que se agradece notablemente y conecta muy bien con la búsqueda de diversión inmediata.

Por supuesto, **puede no ser un juego para todos los gustos**, ya que —como le ocurrió a una compañera— existe la posibilidad de caer en la frustración si eres proclive a atascarte o no acabas de disfrutar de los títulos que exigen exploración.

A mí, personalmente, **me ha dejado un grato sabor de boca** y me ha servido como iniciación a una nueva saga. Me ha convencido lo que propone a nivel jugable. La experiencia de abrirse camino a través de un auténtico laberinto. El misterio de descubrir qué se esconde en las entrañas de un planeta del que no sabes absolutamente nada.

Polémicos amiibos

La polémica ha surgido en torno al uso de los amiibos, pues podrán desbloquear modos de dificultad adicionales. En este sentido, Nintendo ha aclarado que el modo de dificultad superior estará accesible al completar el juego (sin necesidad de amiibos). Sin embargo, el modo "FUSION" será solo accesible mediante amiibo.



PULSA START

DESTINY 2

Bungie prepara nuestro regreso al universo Destiny con una segunda entrega que llega envuelta en dudas. ¿Habrán podido reparar los fallos del primer juego?

por Marc Aragón

Los Guardianes se enfrentarán a una nueva amenaza, la Legión Roja

La ciencia ficción es uno de los géneros más prolíficos de los videojuegos y cuenta con algunas de las obras más importantes del mundillo. Sin embargo, últimamente está de capa caída. **Durante el último par de años, algunos de los títulos más importantes y esperados del género han resultado ser decepcionantes para una gran parte del público**. La última entrega de la space-opera de Bioware, *Mass Effect: Andromeda* se llevó fuertes críticas por sus numerosos bugs, sus problemas de guion y sus mecánicas repetitivas. **El esperadísimo *No Man's Sky* llegó a las tiendas vacío de contenido, inacabado y envuelto en polémica por sus promesas incumplidas**. Pero quizá, la medalla al mayor potencial desperdiciado se la lleve Destiny.

La obra de Bungie llegó precedida de una inmensa campaña publicitaria. La empresa invirtió una enorme cantidad de dinero en asegurarse de que todo jugón del mundo conociera la existencia de su último trabajo. El juego se vendía como una mezcla de shooter y RPG en la que los usuarios compartían un mundo post-apocalíptico. **Un futuro en el que la humanidad, tras una edad dorada de exploración espacial, se ve diezmada y reducida a una pequeña ciudad de la tierra**. La causa de su auge, una gran esfera mística de tecnología desconocida llamada 'El Viajero'; la causa de su caída, las razas alienígenas hostiles dirigidas por un antiguo mal, conocido como 'La oscuridad'.

Lo cierto es que Bungie creó un escenario increíble para sus guardianes. **Cada planeta explorable tenía una historia y sus propios secretos. Cada raza, unos motivos y un objetivo**. Pero a pesar de este emocionante marco, lo único que se podía encontrar en él era una sensación de tristeza y soledad. Una serie de problemas durante el desarrollo del mismo se saldaron con el guion del mismo en un cubo de basura y con un mundo vacío de contenido por el que el jugador se movía sin que nada cambiase a su alrededor. **Las incontables batallas y tiroteos no tenían ningún efecto en la historia**, que apenas avanzaba a lo largo de las misiones. Los distintos personajes que encontrábamos en nuestro camino resultaban planos, y olvidábamos sus nombres al terminar su escena cinemática.

Incluso uno de sus puntos más fuertes, su lore, fue uno de sus mayores fallos. **Toda la información relativa al universo y a sus razas alienígenas se extrajo del mismo y sólo era accesible desde un sitio web externo**. De esta forma, gran parte de los usuarios nunca llegó a conocer el trasfondo de Destiny. Bien es cierto que parte de estos fallos se solucionaron mediante expansiones. Con sus DLC (*La Profunda Oscuridad, La casa de los Lobos y El Rey de los Poseídos*) los jugadores consiguieron un producto más cercano a lo que se les había prometido en un principio. Cada uno de ellos nos llevaba a ex-

POR MARC ARAGÓN



plorar más en profundidad un mapa y añadía nuevas armas y personajes que, esta vez sí, tenían líneas de diálogo y trama argumental.

Tristemente, para cuando Bungie comenzó a enmendar la historia de Destiny, una porción considerable de su comunidad ya había abandonado su universo. Pero algunos se quedaron. Lo cierto es que, pese a que su apartado narrativo dejaba mucho que desear, el juego consiguió enganchar a miles de personas. Su apartado jugable lo convertía en un título tremendamente divertido. Los controles y los movimientos de los guardianes eran fluidos y precisos. Cada enfrentamiento era un espectáculo de luces y fuego frenético, que hacía sentir al jugador rápido, fuerte y letal.

Llegados a este punto, **Bungie se enfrenta a un enorme desafío con *Destiny 2*, cumplir con las expectativas de sus jugadores fieles, recuperar a aquellos que perdieron por el camino y acercarlo a tantos nuevos usuarios como les sea posible.** Tendrán que cambiar muchas cosas, solventar los problemas que achacaban a la primera entrega y, al mismo tiempo, mantener su esencia y su carácter. Esta vez, la campaña publicitaria ha sido mucho menor, pero la presión y las expectativas siguen tan presentes como hace dos años. La empresa ha asegurado que, durante el desarrollo de su obra, ha tenido muy en cuenta las opiniones y el feedback transmitidos por la comunidad y que han procurado mejorar en todos los aspectos que cojeaban en la primera entrega.

La historia de Destiny 2 comenzará un año después de los acontecimientos de Rise of The Iron, con el despiadado ataque de la Legión Roja a La Torre, bastión de la Vanguardia y los guardianes. **Nuestra primera toma de contacto nos introducirá de lleno en mitad del combate entre los guardianes y los Cabal**. El objetivo de estos temibles enemigos será hacerse con el Viajero y, en cuanto lo consigan, los guardianes perderán sus poderes. Esto, junto a la destrucción de la Torre y la Ciudadela, nos obligará a comenzar de cero con nuestro personaje aunque lo importemos de su predecesor.

Es el aspecto argumental el que más atenciones ha recibido durante el desarrollo de Destiny 2. B**ungie ha querido seguir por la senda que comenzaron con los DLC del título anterior, pero expandiendo la historia y el trasfondo de los personajes**, llegando a considerar el guion como algo prioritario. En esta

ocasión, la trama principal girará en torno al Viajero. **A pesar de ser el *McGuffin* que da comienzo a todos los hechos del universo Destiny, poco se sabe de dónde viene, cuál es su objetivo o incluso qué es**. Tras su secuestro por parte de la Legión Roja de los Cabal, todo apunta a que nuestros pasos nos llevarán a conseguir algunas de las respuestas que el público ha esperado desde hace tanto.

En lo jugable, se mantienen las tres clases básicas (Titán, Hechicero y Cazador) y se añaden nuevas subclases, Dawnblade, Sentinel y Arcstriker. Estas subclases dotarán a nuestro personaje de nuevas habilidades y poderes con los que hacer frente a las hordas de enemigos. **Sin embargo, se echa en falta una clase completamente nueva que aporte un cambio a la jugabilidad**. Aunque tienen ligeras diferencias, como las habilidades finales, los tipos de granada y los ataques cuerpo a cuerpo, las tres clases funcionan de manera muy similar en el Destiny original. Si bien es cierto que, al tratarse de un shooter, la forma de jugar no puede variar mucho de una clase a otra, Bungie no explotó demasiado la parte RPG. Los niveles, equipamiento y capacidades tenían poco peso a la hora de jugar, centrando la acción en el gunplay.

La mayor cantidad de novedades llegará en forma de planetas y ubicaciones por las que nuestro guardián podrá patrullar. La Torre, el cuartel general de la vanguardia donde se ubicaban las tiendas y las sedes de las distintas facciones del videojuego, queda arrasada por la Legión Roja. **Nuestro nuevo hogar será La Granja, un entorno que, como su nombre apunta, no podría ser más distinto de La Torre**. Los blancos muros de la ciudadela serán reemplazados por un entorno boscoso, situado en algún lugar de la antigua Rusia. Rodeados por viejas casas medio derruidas, los vendedores pondrán a nuestra disposición los ítems de tecnología más avanzada y los líderes de los guardianes nos encargarán nuevas misiones. Cuando queramos descansar, tendremos la posibilidad de hacerlo charlando con otros guardianes, bailando con ellos o incluso improvisando un partido de fútbol. A medida que progresemos en la trama, nuevos personajes irán apareciendo en La Granja, aunque su identidad y cometido todavía no han sido revelados.

“

SE ECHA EN FALTA UNA NUEVA CLASE QUE APORTE UN CAMBIO A LA JUGABILIDAD

Cuando llegue el momento de abandonar la seguridad de nuestra base, tendremos cuatro nuevos mapas a explorar. El primero, al igual que en el anterior, estará en nuestro planeta. **La Zona Muerta Europea (o ZME) será un antiguo campo de batalla**. Una enorme extensión de tierra repleta de cicatrices que rodean un gigantesco fragmento de El Viajero, donde quizá podamos encontrar las primeras respuestas. **Más adelante viajaremos a Titán, la luna de Saturno**. Aquí encontraremos algunos restos de la edad de oro de la humanidad. Instalaciones de la más avanzada tecnología que ahora encontraremos en ruinas y sumergida en los fríos océanos de Titán. **Nuestra tercera parada será Neso**. Este planeta estará poblado por frondosos bosques de árboles gigantescos en su exterior, pero su interior se oculta una compleja máquina de tecnología Vex, que esta especie ha estado construyendo desde hace siglos. **Por último, llegaremos a Ío, una luna de Júpiter** en la que el Viajero se detuvo antes de llegar a la Tierra. El porqué de este hecho es desconocido, pero parece de gran interés para los Vex y la Legión Roja.

Destiny 2 llegará lleno de promesas y cambios. Bungie ha asegurado que ha mejorado su guion, ha aumentado la variedad de las misiones, tanto las principales como las secundarias, y ha poblado los mapas de secretos y eventos aleatorios para hacer de la exploración una aventura constante. Pero ¿será todo esto suficiente para conquistar a los jugadores? Siendo optimistas, quizá Bungie haya conseguido reencarnar esta prometedora saga, pero, dados los antecedentes, lo más prudente sería mantener ese 'quizá' sin respuesta hasta poder sumergirnos de nuevo en el universo de Destiny.

El secuestro del Viajero

—

En nuestra primera misión seremos testigos de la destrucción de nuestra base y el secuestro del Viajero por parte de la Legión Roja. Esto hará que perdamos nuestras armas y habilidades.



PULSA START

LIFE IS STRANGE

BEFORE THE STORM

Tras el éxito de la obra de Dontnod Entertainment, la serie regresa por partida doble: por un lado, una secuela, que veremos más adelante, y por otro, la precuela que hoy tenemos entre manos. ¿Conseguirá sorprender como el título original?

por Borja Ruete

Una historia íntima que desnuda los sentimientos de los personajes



La adolescencia es una época convulsa para el ser humano. Con las hormonas revolucionadas y los problemas magnificados, todo se vive intensamente. **Son los días de instituto, la época en la que afloran los primeros amores**, la curiosidad por lo vedado y ciertas confrontaciones familiares. En ese ambiente adolescente se desarrolla la historia de *Life is Strange*, un título creado por los franceses Dontnod Entertainment y publicado en 2015 para consolas y PC.

Max Caulfield es una joven aspirante a fotógrafa que pasa sus días de instituto como cualquier chica de su edad. Todo da un vuelco en el momento en que se ve atrapada dentro de una horrenda pesadilla. En ella, la lluvia cae danzando junto al viento y la tempestad. **Los relámpagos amenazantes iluminan tenuemente el horizonte, seguidos del retumbar de los truenos.** La muchacha avanza a través del barro, sorteando ramas y pequeños obstáculos. Cerca del faro, desde donde se divisa la costa de Arcadia Bay, un colosal huracán se acerca, poco a poco, inexorablemente. Cierra los ojos, la nada; los abre, la luz. Un segundo, la tormenta; otro, la calma. ¿Qué ha ocurrido? ¿Ha sido tan solo un vívido sueño? Despierta en clase, frente a su profesor de fotografía y rodeada de compañeros. Siente que algo ha cambiado en su interior. No se equivoca. **Max ha adquirido una habilidad sobrenatural: es capaz de retroceder en el tiempo.** A partir de ese instante se empieza a hilar un argumento que explora la relación entre Max y Chloe Price, su mejor amiga, al tiempo que se construye un guion de intriga y emociones. Se abordan temas que no suelen ser habituales en el medio, como por ejemplo, el *bullyng*, el abuso o la violación. La introducción de estos conceptos se siente natural y sin artificios, algo de agradecer sobre todo porque en estos tiempos se tiende a banalizar o a tratar problemas superficialmente o de forma inmadura. En otras ocasiones, se introducen para intentar agradar a un sector concreto de la sociedad, pero en *Life is Strange* el conjunto de temas tiene un sentido que encaja con el argumento que se pretende contar.

Todos los años se lanzan infinidad de juegos, de la misma manera que las salas de cine se llenan de películas y las librerías de novísimos tomos. Y sin embargo, **sólo algunas obras marcan y dejan su huella impresa**. No creo que me equivoque al afirmar que ***Life is Strange* es una de esas piezas especiales**. Desde hace dos años llevaba escuchando lo maravilloso que es,

Cambiar el pasado

—

En el juego original, Max Caulfield se hacía con extraordinarios poderes que le permitían cambiar el pasado, o al menos, intentarlo. Los personajes de la precuela no contarán con esta ventaja (o maldición).



Es una precuela que sucede antes de que Max descubra sus poderes

Decisiones que importan

—

Una de las características principales de *Life is Strange* es la riqueza del sistema de decisiones. Todo tiene su repercusión, incluso las decisiones aparentemente más cristalinas e inocuas.

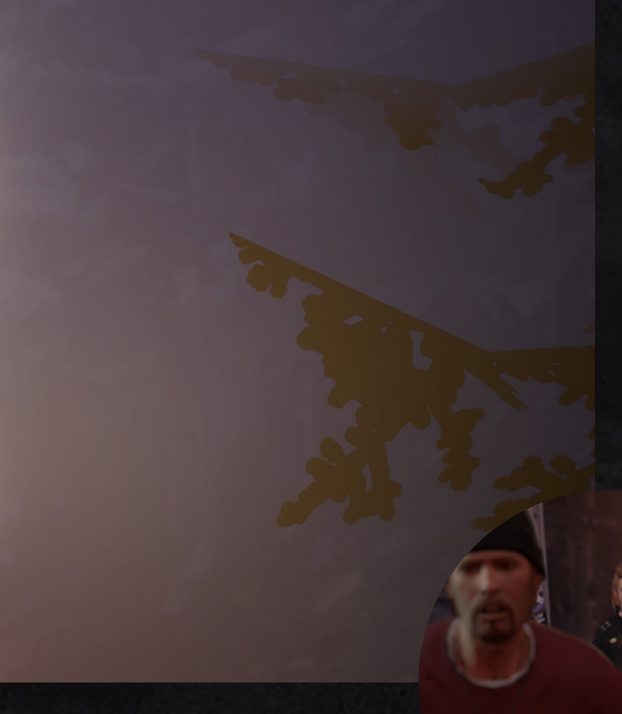
pero no ha sido hasta principios de 2017 cuando por fin me he hecho con la versión Steam. Sin conocer nada de su argumento, me he dejado llevar por esta historia de personajes ricos en matices y preñados de sentimientos.

Las aventuras narrativas tienden a menospreciarse, a tildarse de meras películas interactivas, a veces no sin cierta razón. Es verdad que producciones como las de Telltale Games apenas se valen de mecánicas jugables que se integren en el argumento: se conforman con ofrecer una tibia exploración y un sistema de decisiones superficial. Otros videojuegos como *Until Dawn* o el mismísimo *Life is Strange* sí tratan de englobar esas dos naturalezas, que no tienen por qué estar enfrentadas. En el título de Dontnod, son las complejas decisiones y la posibilidad de viajar en el tiempo lo que enriquece la experiencia de juego.

SECUELA Y PRECUELA CONFIRMADAS

Si bien *Life is Strange* se cierra sin fisuras considerables, el estudio francés ha anunciado la secuela. **Los también padres de Remember Me y Vampyr, que saldrá el próximo mes de noviembre, no han querido revelar ningún detalle de la segunda parte**. No obstante, antes de que vea la luz, regresaremos a la bahía de Arcadia en *Life is Strange: Before the Storm*, aunque esta vez el estudio de desarrollo no será Dontnod, sino Deck Nine Games, un equipo norteamericano que ha trabajado en títulos como *Cool Boarders* o *Ratchet & Clank Collection*. **El cambio de desarrolladora se ha debido a que los galos se encuentran ultimando su próximo juego** y abonando el camino para que la secuela de *Life is Strange* cobre vida en un futuro sin determinar.

Como el título del videojuego indica, *Before the Storm* es una precuela que sucede tiempo antes de que Max descubra sus extraordinarios poderes. En el primer juego, las paredes del instituto, del dormitorio de estudiantes y de las distintas localizaciones estaban plagados de carteles: peticiones para fichar nuevos miembros destinados a una banda de rock, mensajes enviados a otros alumnos...y una foto de una muchacha desaparecida, Rachel Amber. **A lo largo de la historia de la obra original, el jugador va deshojando la compleja relación entre Max y Chloe**, una amistad de toda una vida enfriada por los acontecimientos y la distancia. El nombre de Rachel no tarda en salir y pronto se destapa que Chloe y la muchacha habían sido uña y carne en el pasado. De hecho, en la nueva producción se ahonda en la relación entre ambas chicas y en sus vicisitudes diarias. Según ha declarado



Lee Singleton, máximo responsable de Square Enix London Studios, «*Life is Strange: Before the Storm* es una respuesta a los fans que piden regresar a Arcadia Bay para volver a ver a los personajes de los que se enamoraron».

Al igual que en la entrega anterior, es **la narrativa la que canaliza toda la estructura jugable.** Son los propios usuarios los que deben forjar el camino de las protagonistas a través de sus elecciones. Si en algo destacaba *Life is Strange* es precisamente en la profundidad del sistema de decisiones. Incluso las más inocentes podían entrañar giros inesperados, como en la vida misma. Esto es algo que la gente de Deck Nine Games desea mantener en *Before the Storm*, sobre todo porque han tenido que eliminar la mecánica de rebobinado del tiempo por motivos obvios: ni Chloe ni Rachel poseían esa habilidad ni sabían de su existencia.

En *Before the Storm* encarnaremos a una jovencísima Chloe Price. A sus dieciséis años, los conflictos que bullen en su interior amenazan con estallar como una bomba de relojería. **El personaje mantiene una actitud rebelde, aunque es en realidad un armazón que construye para maquillar sus dudas** y temores En la demo que Square Enix mostró durante el E3 de Los Ángeles, pudimos ver a Chloe entrar en una fábrica abandonada, donde se estaba celebrando una fiesta clandestina. Enseguida se le presenta la oportunidad de robar una camiseta y unos cuantos billetes tras crear una inteligente distracción. La muchacha podrá ahora dejar constancia de sus acciones en los escenarios. Chloe escribirá en las paredes y fotografiará toda clase de grafitis. Además, se añade una mecánica inédita, la insolencia. Valiéndose de su lengua afilada tendrá la opción de salir airosa de situaciones adversas.

El juego estará compuesto por tres capítulos principales y uno adicional protagonizado por Max. El problema es que este último no vendrá incluido en el producto base. Para disfrutar de él será necesario comprarlo a través del pack *Deluxe* que ya está listo para reservar. Dice el estudio que el episodio no forma parte de *Before the Storm*, que es una pequeña aventurilla independiente y que en ningún caso completa la historia del juego: «Os ofreceremos una última oportunidad de jugar con Max en el capítulo "Adiós", que tiene lugar mucho antes de los eventos narrados en *Before the Storm*». A simple vista parece un gesto bastante cuestionable, pues además el número de capítulos es más reducido que el de Life is Strange. De todas formas, la política de contenidos descargables es tan habitual que no sorprende que las compañías se agarren a este tipo de contenido para rascar más dinero al consumidor.

Los dramas de instituto

—

El primer juego de la serie representó con gran acierto el ambiente de los institutos norteamericanos, así como los problemas de la adolescencia. Es de esperar que en la precuela se ahonde en los temas relacionados con los sentimientos que los jóvenes adultos viven en esta etapa vital.

Ashly Burch, la actriz de doblaje que dio vida a Chloe, no estará de vuelta. Dech Nine Games ha contratado en su lugar a Rhianna DeVries porque querían dotar al personaje de un aire más juvenil.

El primer episodio de *Life is Strange: Before the Storm* saldrá en formato digital el próximo 31 de agosto. Lo hará en PlayStation 4, Xbox One y PC. A lo largo de los siguientes meses se comercializarán los otros dos episodios y "Adiós", el capítulo de bonificación protagonizado por Max. **Los chicos de Deck Nine Games no lo tendrán fácil para superar el impacto que supuso el título de 2015,** pese a que argumentalmente se ha sazonado con buenos ingredientes. No todos los elementos de la trama de Rachel y Chloe se clarificaban en *Life is Strange*, por lo que podremos descubrir más profundamente el vínculo que unía a ambos personajes.

LIFE IS STRANGE:
Before the Storm



Lanzamiento
31 de agosto 2017
Desarrolla
Deck Nine Games
Género
Aventura
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC

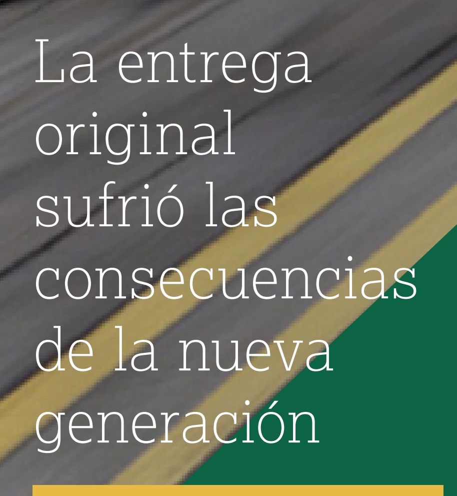


PULSA START

PROJECT CARS 2

El rugido de los motores vuelve a resonar. Nos adentramos en la secuela de uno de los títulos de conducción más ambiciosos de los últimos años. ¿Podrá la compañía resarcirse de sus errores con la obra original?

por Alejandro Castillo



La entrega original sufrió las consecuencias de la nueva generación

Estamos ante uno de los casos más significativos en cuanto a apoyo de la comunidad se refiere. *Project Cars* nació como un intento de que los usuarios, aquellos tras las pantallas, pudieran participar en un proyecto de características Triple-A bajo todos los beneficios que ofrece la independencia. Es difícil atraer a una masa de jugadores que aporte una cantidad que, sumada al dinero que los propios desarrolladores pusieron sobre la mesa, alcanzaba los cinco millones de dólares. **La ambición del proyecto era total**, Slightly Mad Studios quería crear una sinergia entre simulación y competición online dentro del mundo de los videojuegos con la que alcanzar un estatus de experiencia total. Todo ello con las mecánicas propias de un juego que aspira a ser el máximo exponente en el género: ciclos meteorológicos y horarios en tiempo real, amplio número de adversarios por partida, una inteligencia artificial a la altura y la siempre dichosa infraestructura en línea.

Largos años de desarrollo hubieran sido mucho menos llevaderos sin el boca a boca. La privacidad de las diferentes pruebas repartidas entre las personas financiaron el juego fueron clave para que el nombre de *Project Cars*, que en un primer momento era temporal, se mantuviera en el aire entre quienes no pudieron subirse al tren de su desarrollo. A partir de 2013, fecha en la que se cerrarían todas las vías de aportación monetaria, se notó un cierto cambio en la tendencia de la compañía. Los esfuerzos se centraron principalmente en la versión para compatibles, donde el mayor grueso de sus jugadores se asentaba. Pero el potencial económico alimentó más si cabe las vías de expansión de la obra; la situación era perfecta, puesto que la nueva generación de consolas estaba a punto de llegar a los hogares de medio mundo.

Es por ello que desde el estudio **se extendieron los tentáculos a más plataformas**. Sony, Microsoft y hasta Nintendo verían cómo los nombres de sus últimas consolas aparecían en la hoja de ruta. No sería una empresa para nada sencilla lanzar un título para cuatro hardwares diferentes, siendo dos de ellas recién llegadas y otra que no poseía la potencia necesaria para ni siquiera realizar un port digno. Entre 2014 y 2015 podemos encontrar ejemplos claros de fracasos al abarcar más de la cuenta, como le ocurrieron a los suecos de DICE. Electronic Arts decidió que era una fantástica idea seguir exprimiendo la etapa de PlayStation 3 y Xbox 360 con *Battlefield 4*, por lo que el estudio **se encontró con el desafío de realizar un videojuego intergeneracional para cinco sistemas tan dispares**, teniendo aún por aquel entonces pocos conocimientos sobre la nueva generación. El resultado no contentó a nadie, enfrentándose al reto de intentar remediar el desastre en los meses venideros.

POR ALEJANDRO CASTILLO



La compañía parece haber hecho los deberes con la secuela

Project Cars vivió una experiencia similar. Wii U quedó descartada para tristeza de quienes apoyaron la decisión, mientras que Xbox One y PlayStation 4 seguirían en el camino junto al ordenador. Una vez en el mercado, allá por marzo del 2015, los presagios se hacían realidad. **La versión para consola era un nido infestado de problemas**, tanto en el ámbito jugable como en el gráfico. Por internet, todos aquellos que depositaron su confianza en el producto alzaban la voz ante la terrible experiencia a nivel usuario que encontraron, y lo que es peor: parte de los problemas eran incorregibles mediante actualización. La planificación por parte de Slightly Mad Studios no fue la adecuada, pagando las consecuencias en credibilidad de cara al público. Los clientes en PC no se salvarían tampoco de la vorágine de fallos, en concreto los usuarios con gráficas AMD. Estos vieron que **carecía de trabajo en optimización**, siendo Nvidia la que mejor saldría de la comparativa —con margen de mejora, todo hay que decirlo—. Literalmente, y hablo desde la experiencia, no podía disfrutar de todas las funciones del juego por el hecho de que mi GPU pertenecía a la otra gran marca, por más que cumpliera de sobra los requisitos recomendados.

Tras continuos meses de trabajo intentando solventar la situación, los parches han posibilitado que pueda disfrutarse, al menos, como un título que cumple los estándares de calidad. Por ello, era difícil pensar que tan solo tres meses después se confirmara el inicio de la financiación de su secuela. Por supuesto, la noticia reportó severas críticas negativas por parte de sus propios usuarios, quienes se preguntaban cómo podían pensar en el futuro sin haberse hecho aún responsables del presente. Dos largos años han pasado desde aquello, pero la situación ha mejorado en mayor medida. ¿Han podido resarcirse con *Project Cars 2*? **Gracias a Bandai Namco hemos tenido la oportunidad de echarle el guante a una versión del juego bastante cercana a la final**, y las sensaciones no han podido ser mejores.

Nada más comenzar vemos que la mayor parte del estilo visual se ha manteniendo, con tres grandes menús de opciones desglosados por categoría: Modo carrera, modos secundarios y ajustes. En realidad, las sensaciones de continuidad se mantienen a lo largo de toda nuestra travesía. No es algo malo *per se*; a diferencia de otros títulos, aquí se agradece esta decisión. Puede chocaros esta afirmación en un primer momento, pero la realidad es que la secuela no es más que un cuidado hasta el extremo de todos los componentes que hacían único al original, sin olvidar por supuesto la introducción de novedades.



En concreto, uno de los factores polémicos del primero residía en el control con mando tradicional. Fue uno de los pocos títulos en los que el ajuste de los *sticks* y la respuesta de los gatillos era necesaria para exprimir el potencial jugable. La configuración predeterminada transmitía una falta de control sobre la dirección del vehículo, algo impropio de un título de estas características. **Con la segunda entrega se ha optimizado sensiblemente este aspecto**, brindándonos una conducción mucho más suave. Sin embargo, la compañía sigue brindándonos la oportunidad de configurar nuestro pad con la misma libertad de opciones que en su día. El mimo por mejorar la calidad de la experiencia también se traslada una vez instalamos un volante. La gama de modelos soportados va bien surtida por lo que pudimos comprobar, y en nuestro caso detectó sin problema el utilizado en las pruebas —en concreto, un Driving Force GT con varios años a sus espaldas—.

La primera opción fue clara: realizar unos entrenamientos libres en el circuito de Cataluña, pista que personalmente recomiendo para este tipo de ejercicios. Lo tiene todo: curvas cerradas, chicanes, grandes rectas y escapatorias que permiten oxigenar en caso de error. **Las primeras tomas al volantes parecen similares**, demasiado diría dentro de la inevitable comparativa, **pero es con el paso de las vueltas cuando los hábiles conductores podrán extraer dónde se encuentran los cambios.** El tiempo de respuesta es exacto y más que nunca se requiere precisión en el reparto de la frenada para no perder el control del peso. **El estado de los neumáticos también ha sufrido leves cambios**, ahora las bajas temperaturas no tienen un efecto tan artificial, sino que el comportamiento entre los diferentes estados del neumático varía de forma natural. Estas pinceladas pueden parecer poca cosa sobre el papel, pero en el terreno es donde el cómputo general sobresale.Bien es cierto que **aun queda margen de mejora en términos de físicas**, donde hemos encontrado comportamientos irreales que dificultan incluso la conducción en determinados circuitos —como en Nürburgring—.

A día de hoy, al menos en nuestra versión para Steam, el rendimiento no ha sido en absoluto un problema. Tanto con inteligencia artificial como metereología cambiante, el título ha conseguido mantener la mayoría del tiempo los tan deseados 60fps en una calidad más que decente. **Los problemas en optimización dentro de las gamas media y altas en ordenadores no parece que vaya a ser un problema**, para fortuna de los paladares más exigentes.

La compañía parece que ha hecho los deberes con *Project Cars 2*, permitiéndonos disfrutar por fin de su visión más exigente. La competición de pista, Rally Cross e IndyCar se dan la mano para la llegada triunfal del que está llamado a ser la referencia de la escena competitiva en la presente generación.

"

EN PROJECT CARS 2 SE HAN CUIDADO TODOS LOS COMPONENTES QUE HACÍAN ÚNICO AL ORIGINAL

PROJECT CARS 2



Lanzamiento
22 de septiembre 2017

Desarrolla
Slightly Mad Studios

Género
Conducción

Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC

Multijugador
16-32 jugadores



PULSA START

DRAGON BALL
FIGHTER Z

Todo lo que has visto en vídeo no es nada: el juego definitivo de *Dragon Ball* está aquí, y llega para dar un golpe sobre la mesa. Nos encontramos ante otro "retorno" a los orígenes que no hace sino revivir los recuerdos de la saga *Butōden*. Combates en dos dimensiones y máxima fidelidad a la obra de Toriyama.

por Juan Tejerina

AMOR
POR DRAGON BALL

De todas las series de televisión que veíamos de niños, es más que posible que *Dragon Ball* sea una de las que más huella han dejado en la vida de muchos de nosotros. Es imposible evitar sonreír al recordar las aventuras de Goku y sus espectaculares combates contra poderosos enemigos que pretendían asolar nuestro planeta.

Mirar hacia atrás y rememorar aquellas discusiones con los compañeros de la escuela sobre qué personaje era más poderoso. Aquellos interesantísimos debates sobre qué pasaría si se enfrentasen dos personajes que aún no habían combatido en la serie. Crecer junto a la serie nos permitió, a muchos, descubrir un mensaje que nos hablaba de **amistad**, **compañerismo**, la defensa de unos **valores**, la importancia de ser **valiente**, la valía del **esfuerzo diario**, el **tesón**, el afán de **superación**, el **apoyo** al débil y más allá de eso: una **actitud positiva** frente a cualquier adversidad. Fue —y es— una serie que marcó a toda una generación, y que sirvió como punta de lanza para el aterrizaje definitivo del *manga* en occidente.

El éxito de Goku y compañía coincidía con aquellas primeras consolas que comenzaban a hacerse un hueco en nuestros hogares. Aquellas primeras tardes jugando frente a una pesada tele de tubo. Fue una época preciosa, en la que aquello que nos rodeaba se transformaba en un todo que nos marcaba como parte de una generación irrepetible. No sólo hablábamos de Goku, sino que **también estaban Mario y Sonic**, dividiendo a nuestras amistades en una sana pugna por quién dominaba el cotarro. Tan sana que todos **nos moríamos de ganas** por pasar la tarde en casa del amigo que tuviese la consola que nosotros no. Nos gustaban los videojuegos, **sin fanatismos innecesarios**. Para cerrar el círculo de relaciones, Sonic dejó muchas bocas abiertas cuando pudimos contemplar lo que ocurría al reunir las Chaos Emeralds: **Super Sonic era un homenaje a Goku**. Y es que todo estaba entrelazado en aquellos maravillosos días.

En el terreno de las consolas, aparecían los videojuegos de la saga *Butōden* tanto en SNES como Mega Drive. Se trataba de una serie de títulos de lucha bidimensional, cuya llegada a Europa fue muy limitada y que nunca vio la luz en Norteamérica. Sin embargo, aquellos juegos de lucha 2D parecen ser una clara referencia del juego que hoy nos traemos entre manos: *Dragon Ball Fighter Z*. Y es que no parece ninguna broma: la industria, sigue **mirando a sus raíces**, y esto le permitirá seguir creciendo.



Un legado cultural

—

Dragon Ball aterrizaba en los albores de nuestra cultura actual. Su influencia fue tan grande que llegó a granjearse auténticos homenajes, como la forma de Super Sonic del erizo más famoso de la industria.

POR JUAN TEJERINA



Cada píxel, cada escena y cada encuadre es un homenaje al *manga* de Akira Toriyama

El juego hace especial hincapié en reproducir con fidelidad la obra original

Referencias fidedignas

Todas las escenas y movimientos (hasta el más nimio) son calcos de lo visto en la serie de televisión.

No me andaré con rodeos: el juego es lo que todo fan de los 90's queríamos que fuese. A un lado quedan los intentos de juegos de lucha tridimensional donde el combate no se siente tan directo como cabría esperar. Nos despedimos de las opciones *RPG'eras* que comenzaban a impregnar los títulos de la serie. Decimos adiós a la posibilidad de personalizar cada milímetro de nuestro personaje y volvemos a la época de la lucha bidimensional con personajes **absolutamente definidos**, acotados y diferenciados entre sí. Es entonces cuando la memoria vuelve años atrás, a los días en los que flipábamos con los *sprites* de nuestras viejas consolas, pues lo que se presenta ante nosotros es **aquella misma sensación** horneada con la tecnología del presente; dando lugar al juego con el que **todo fan ha soñado**. Un auténtico despliegue técnico, visual, jugable y **fiel** a la serie.

Hemos podido jugar hasta hartarnos con una versión muy básica, pero que ha sido suficiente para hacernos a la idea de lo que está por venir. Tan sólo seis personajes jugables: **Goku**, **Gohan** y **Vegeta** (por parte de los héroes) y **Freezer**, **Célula** y **Bu** (por parte de los villanos) estaban disponibles para nuestro disfrute.

Lo primero que hay que destacar es el plano visual del juego: luce **increíblemente bien**. En momentos, se ve incluso mejor que la propia serie de animación. Todos los personajes, modelados y efectos visuales gozan de la mayor calidad vista hasta ahora en un juego de *Dragon Ball*. Se mueve con fluidez y además viene adornado con escenas introductorias en los momentos previos al combate, lo ciero es que cualquier imagen estática **no le hace justicia** a la hora de verlo en movimiento.

Entrados en faena, los combates son pura adrenalina. Se puede elegir tres personajes que alternar en batalla, pudiendo recurrir a ellos para ataques puntuales o intercambiarlos en aras de regalarles un descanso reparador.

El sistema de combate —al menos en la prueba— **no estaba explicado** por ningún lado, con lo que tocó volver al pasado y aprender a base de ensayo y error. Podremos recargar energía (hay hasta siete niveles) e invertirla para desatar hasta dos ataques especiales por personaje. No es necesario decir que se trata de las técnicas más características de la serie, pero no os arruinaré la sorpresa de qué ataques tiene cada uno de nuestros héroes.





A la hora de entrar en **cuerpo a cuerpo**, los intercambios de golpes son feroces, rápidos y dinámicos. No se aprecia **ningún combo interminable** tan propio de los juegos de lucha de corte más "*anime*", con lo que podríamos decir que el sistema aboga por un ritmo similar al de otros títulos como *Street Fighter* o *Marvel vs Capcom*.

Podremos dar golpes altos, bajos; flojos, medios y fuertes. Así como combinarlos con distintas técnicas más o menos potentes. Algo que me llamó la atención es que **todos los personajes parecían tener la misma combinatoria de botones**, cosa que espero que cambie en la versión final del juego. Todos ejecutaban una técnica haciendo la media luna y pulsando el mismo botón. Todos ejecutaban su especial con la misma combinatoria... quizás un poco de variedad dependiendo del personaje conseguirá que el juego sea **más especializado** y cada personaje tenga su propia curva de aprendizaje. Algo que, con combinatorias similares, se hace más homogéneo de lo que cabría esperar en un titulo con una variedad tan grande como *Dragon Ball*.

Viejos conocidos

—

A pesar de que sólo pudimos jugar con seis personajes, hoy sabemos que la plantilla sigue ampliándose con la llegada de Krilin,

En pleno fragor de la batalla, pude disfrutar de ciertos sucesos que aún no sé cómo conseguí desencadenar: pero que estarán presentes. Transformar a Freezer en su versión dorada, **destruir varios escenarios** e incluso terminar el combate con una técnica "destructora" que recordaba a los famosos *fatalities* pero en su versión *Dragon Ball:* **la ciudad arrasada** por completo.

En definitiva, las sensaciones son **extremadamente positivas**. Todo luce muy bien, se mueve muy bien, se siente muy bien y se oye muy bien. La única pega es, precisamente, la de darle **un poco más de variedad jugable** a cada personaje. Si consiguen conferirles una personalidad propia más allá de lo visual, estaremos hablando —sin lugar a dudas— del juego definitivo de *Dragon Ball*. En cuanto a la parrilla de personajes, ¡tan sólo queda esperar a que se vayan anunciando los que están **aún por venir**!

Más variedad no le vendría nada mal

—

Lo probado en la beta muestra un mapeado de botones idéntico entre personajes. Algo que esperamos que cambie en su versión definitiva, de cara a diferenciar más los personajes en el plano jugable.



PULSA START

DIVINITY ORIGINAL SIN 2

Totalmente pertrechados, con una antorcha en la mano, es la hora de bajar a las profundidades de *Divinity: Original Sin 2*, la esperada secuela del título de Larian Studios. Es la hora de desgajar las mecánicas y ver las mejoras respecto a la primera parte.

por Jon Andoni Ortiz

El renacimiento de los juegos de rol occidentales llegó a su punto culminante con una serie de títulos, **entre los que se encontraba el grandioso *Divinity: Original Sin*.** Aunque es parte de una saga bastante famosa, este título funcionó como una especie de reboot y dejó de un lado la acción directa para pasar a los turnos. Y pese a que los anteriores no eran para nada malos juegos, *Divinity: Original Sin* fue muy laureado, sobre todo por el buen hacer de su sistema de combate. SI le preguntas a alguien que lo haya jugado, probablemente te dirá que los turnos en *Original Sin* funcionan casi a la perfección. Si bien su historia y sus demás apartados roleros no calaron muy hondo, **el título ha vendido casi un millón y medio de unidades**—medio millón más que *Pillars of Eternity*, otro peso pesado— solo en compatibles, y habrá vendido otra buena porción en consolas.

Con todo esto quiero decir que *Divinity: Original Sin* ha sido un rotundo éxito, y que cualquiera que lo jugara era consciente de que los fallos podían ser remediados en su aún más redonda secuela. Y los chicos de *Larian Studios* escucharon nuestras plegarias. El 15 de septiembre de 2016 se puso a la venta en *Early Access Divinity: Original Sin 2*. Mi primera reflexión sobre esta decisión fue la de que era bastante mala idea; *Wasteland 2* usó este sistema y el juego salió a la venta lleno de *bugs*, con una gran parte del juego completamente injugable. Los *Early Access* también tienen fama de ser proyectos que se abandonan cuando el primer problema serio aparece. **Pero todos esos miedos han quedado atrás; este septiembre, justo un año después, se pone a la venta el título completo.** Las criticas que han recibido hasta ahora han sido magníficas; estamos hablando de un *Early Access* con más de 90% por parte de las críticas de los usuarios. Esto es, como poco, digno de mención. Cosechar unas puntuaciones tan positivas en este tipo de lanzamientos suele ser complicado, pero está claro que en este caso funcionará como un estupendo reclamo para las ventas de los primeros días. Como movimiento de marketing les ha venidoo de perlas a los chicos de Larian Studios.

Unas de las principales críticas negativas del primer juego fue la falta de variedad de razas al crear el personaje. Eso se ha visto solventado en la secuela. En el *Early Access* **hay cuatro razas distintas: humanos, elfos, enanos y hombres lagarto, y se supone que con la salida del título final se añadirán una más, los no-muertos** —en mi opinión, la raza más interesante de todas—. También se ha implementado un interesante sistema de origenes, que servirá para darle más trasfondo si cabe al personaje, además de tener implicaciones jugables. Todo esto aumenta las posibilidades en la creación del personaje, algo anodino y poco interesante en la primera parte. La inclusión de diferentes razas es totalmente fundamental para un juego de rol de corte fantástico, aunque sí me hubiera gustado ver opciones más diversas y rocambolescas. Tanto enano y elfo juega en contra del título, aunque tenemos a los hombres lagarto y los no-muertos para compensar. Deseo sinceramente una sorpresa en forma de nueva raza para el día del lanzamiento.

Otro añadido que le dotará de más profundidad rolera son los llamados ***tags*, una especie de característica inherente al personaje que varía las posibilidades en las conversaciones.** Ser hombre o mujer te proporciona un *tag*; tu origen puede darte otro. Por otro lado, el comportamiento durante la partida también influye. Al final del juego tendremos una gran cantidad de *tags*, que servirán para explicar quién es nuestro personaje, y qué ha hecho en su paso por el mundo. Una elegante forma de imprimir al personaje una identidad propia.

Las nuevas razas y sus trasfondos no son la única novedad que veremos en la creación de personajes. *Larian* nos ha prometido varios árboles de habilidades en el título, por clase, raza, y más. **Habrá más de cien *skills* y hechizos para darle forma a nuestro personaje.** Esta complicación, que inicialmenta puede considerarse como algo bueno, puede también tener su parte negativa. Es posible que, si no somos profundos conocedores de la creación del personaje, tengamos problemas más adelante en el juego. Las que ahora nos parecen buenas *skills* para el devenir de nuestro personaje, puede que más adelante se conviertan en su condenación. Con esto no quiero decir que debería eliminarse la profundidad en la creación y modificación del personaje —ni se me ocurriría— pero si que creo que algunos jugadores nuevos pueden sentirse abrumados por todo el contenido. Si con la actualización del 14 de septiembre el juego dispone de opciones de ayuda para el usuario, esta queja no la veréis en el análisis final.

El multijugador se ha visto reforzado en esta entrega. **Mientras que la precuela contaba con un máximo de dos jugadores, ese número se eleva hasta cuatro en la segunda parte**. Dada la variedad de razas, las combinaciones jugables pueden llegar a ser eternas. **El multijugador también dispone de un modo arena donde**

Los no-muertos

—

Fue en el kickstarter donde los chicos de Larian studios nos dijeron que podríamos jugar con uno de estos putrefactos seres. En pocos juegos hemos tenido la posibilidad de jugar con una raza como esta, así que probarlo se convierte en una prioridad.


Un buen inventario, digno de un buen RPG



EL PECADO ORIGINAL REPITE, CON MÁS RAZAS PARA ELEGIR

Combate táctico

—

Si el primer juego ya era relativamente complicado y complejo, en este esa sensación se multiplicará. El escenario tiene mas importancia que nunca, y se han añadido nuevas mecánicas.

los jugadores prepararán trampas y combatirán contra los incautos que osen desafiarles. El modo arena sirve para que los antiguos directores de juego, todos aquellos jugadores de rol de la vieja escuela que hoy en día no tienen tiempo para reunirse con sus amigos y jugar, puedan hacerlo online. Si este modo está lo suficientemente elaborado —y todo apunta a que si—, podremos jugar al más puero estilo *Dragones y Mazmorras*.

En todo lo referente al combate también vamos a ver mejoras significativas. Si la interacción con el escenario ya era un punto a tener en cuenta, en este seremos capaces de hacer verdaderas virguerias. Combinar dos elementos como fuego o veneno para desencadenar verdaderas explosiones tóxicas o darle a un elemento la propiedad de Maldito o Bendito, serán algunas de las opciones disponibles. **La elevación del terreno jugará asimismo un papel importante en ciertas batallas**; una elegante variedad de colores —que va desde el verde hasta el rojo— nos indicarán cuándo tenemos bonificadores o penalizadores en un combate al intentar disparar el arma a distancia.

La libertad es otro de los puntos que podremos disfrutar en *Divinity: Original Sin 2*. **Podremos matar a cualquier *NPC* —y todos sabemos que en un juego de rol esto es sinónimo de diversión—** o robar cualquiera cosa que nos encontremos. Sin embargo, robar no va a ser tan sencillo como lo fue en el primer título; los ciudadanos podrán sospechar de nosotros si falta algo en sus hogares, y avisarán a los guardias para que nos registren. Conseguir oro será mucho más complicado que en su predecesor, así que tendremos que andar con cuidado, e invertir en cosas verdaderamente importantes. El hecho de llamar a los guardias y las posibilidades que eso crea son sin duda una mejora respecto al primero, donde la variedad brillaba por su ausencia.

Visualmente todo ha sido mejorado; el primero ya era un juego muy colorido, y este potencia aún más esa faceta. Los modelados de las razas jugables rinden a muy alto nivel, al igual que los escenarios, con un detalle que te hará detenerte solo para ver la grandeza de los mismos. **A diferencia de *Pillars of Eternity*, que basan su atractivo visual en fondos dibujados a mano, el entorno de los *Original Sin* es enteramente tridimensional**, más al estilo de *Wasteland 2* —solo que mucho más elaborado—. A los amantes del mítico *Infinity Engine* puede que este entorno pueda parecerle un tanto árido, pero lo que sí está claro es que el detalle de todos y cada uno de los elementos es casi enfermizo; un estilo no es mejor que el otro, al fin y al cabo es algo atado a los gustos personales. Los



mismos desarrolladores explican las características del nuevo motor —llamado *Divinity Engine 3.0*—, que incorpora **unas físicas totalmente renovadas** además de otras mejoras menores. Estas físicas, aplicadas a algo tan simple como los tejidos, resultan ser realmente espectaculares.

La ambientación se ha visto potenciada. Veremos entornos más variados que en la primera entrega. También podremos explorar más territorios —ya que el juego será sensiblemente más grande—, así como gozar de la libertad de viajar dónde queramos sin que el juego nos lo impida con las típicas barreras invisibles. Este ha sido uno de los aspectos donde los desarrolladores han hecho más hincapié, y a mi me han ganado con ello.

Por otro lado, la historia será más oscura, con una narrativa más profunda y variada. La inclusión de Chris Avellone —uno de los dioses del *RPG*— entre los guionistas seguro que nos dará buenos momentos, estoy muy seguro de ello. Si a todo esto le sumamos, como ya he comentado antes, la posibilidad de matar a todos los personajes del juego, vamos a tener un producto mucho más complejo y completo su predecesor, con un tono un poco más serio. También espero que los momentos de acción-consecuencia sean más dispares, ya que era uno de los problemas de la primera parte. También espero, esto ya a título personal, que haya grises en la historia, y que no todo sea la típica lucha entre el bien y el mal. Y si la historia principal peca de eso —dada la dificultad de hacer una historia larga con otro tipo de motivación—, espero que las secundarias estén a la altura.

El soporte para *mods* es un gran añadido para los usuarios. El título original podía *modearse*, pero era un proceso arduo, sin ningún tipo de ayuda oficial ni herra mientas que facilitara el trabajo. Así que en esta entrega veremos muchísimos más *mods* y mucho más variados. En mi humilde opinión, para que un juego pase de ser bueno a considerarse una leyenda son necesarios los *mods*. *Baldur's Gate 2* es un grandisimo juego, y gracias a lo fácilmente *modeable* que es aún se juega mucho a día de hoy. Si *Divinity: Original Sin 2* está intentando aspirar a lo mismo, un buen soporte para *mods* es uno de los principales pilares que necesita para llevar a cabo ese sueño.

Una de las metas que el equipo de *Larian* propuso para el *Kickstarter* fue la inclusión de relaciones, tanto románticas como de odio. **Con los dedos de una mano puedo contar cuántos juegos tratan este tema de una forma sutil e interesante** —y *Dragon Age: Inquisition* no está en esa lista, desde luego—. Aunque estas mecánicas se apliquen normalmente a las relaciones entre jugadores y *NPCs*, también espero cierta variedad para el multijugador, y que se permita interacciones interesantes entre los propios jugadores. Esta faceta no suele explorarse tanto, ya que se supone que los jugadores rolean entre sí, pero nunca está de más darle ciertas herramientas para representar esos sentimientos en el propio juego.

Con *Pillars of Eternity 2* a la vuelta de la esquina —si no hay problemas verá la luz a principios de 2018— y *Wasteland 3* en el horno, estamos en un momento dulce para los seguidores de los juegos de rol occidentales. Casi podríamos decir que es un segundo renacer del género. Dado que un verdadero *AAA* es imposible —o al menos improbable—, estos sucedáneos suponen la mejor esperanza para el seguidor del género. ***Larian* está en el punto de mira de muchos aficionados roleros**. Todo lo visto hasta ahora nos indica que no va a decepcionar, y que estamos ante algo realmente grande. Espero que sea cierto.

Un entorno detallado
—

A pesar de ser un juego con un punto de vista isométrico, en Larian Studios no han escatimado en gastos para los escenarios. Todos poseen un gran nivel de detalle, como se puede ver en todas las hojas de la imagen superior.

DIVINITY: Original Sin 2



Lanzamiento
14 de Septiembre 2017
Desarrolla
Larian Studios
Género
CRPG
Plataformas
PC
Multijugador
4 jugadores



PULSA START

DISHONORED 2

LA MUERTE DEL FORASTERO

Arkane Studios vuelve con su saga maestra y recupera a Billie Lurk como protagonista. En esta expansión, manejaremos al personaje en su aventura más complicada: asesinar a El Forastero.

por Borja Ruete

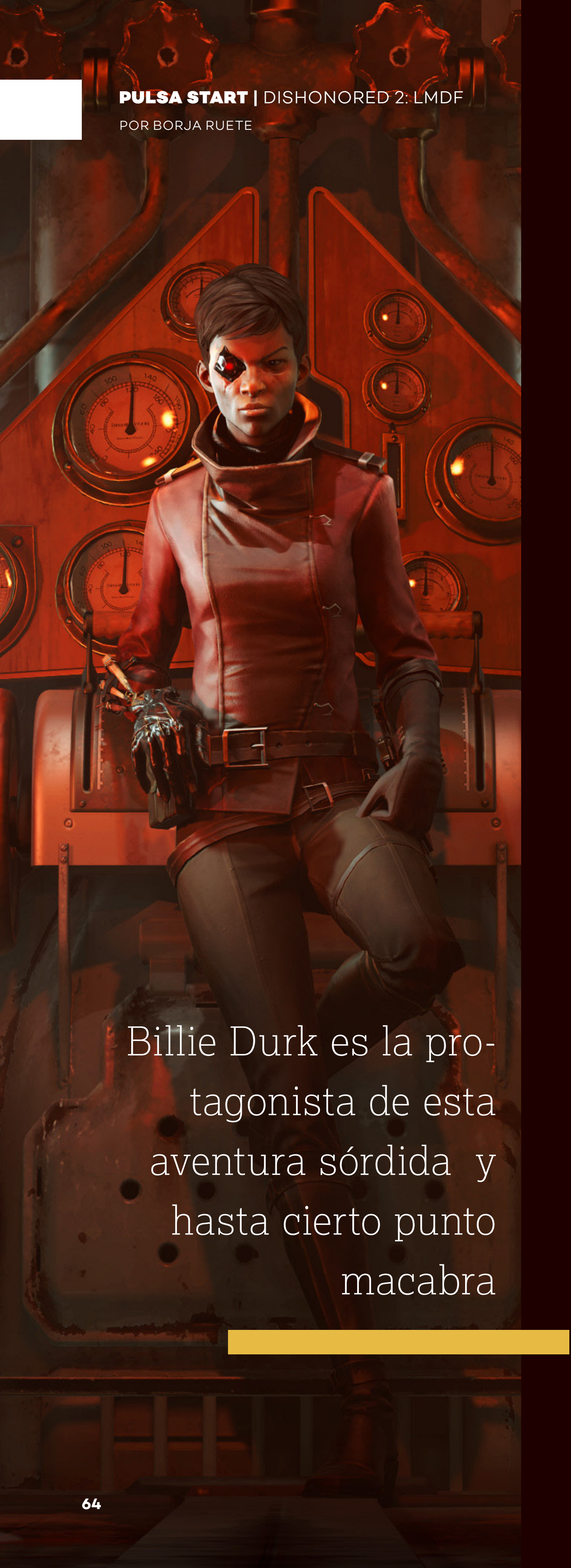
Karnaca amanece entre la bruma, como preludio de la tormenta

Dijo Confucio que «cada cosa tiene su belleza, aunque no todos puedan verla». A veces se aprecia cristalina, y en otras ocasiones se dibuja en la podredumbre y la corrupción, oculta bajo un manto grotesco. **De las cloacas políticas del Imperio de las Islas surgen los males que asolan a las ciudades de Dunwall y Karnaca.** Las calles se retuercen entre humo polvoriento; la riqueza de los ajuares en interiores contrasta con los edificios desvencijados que se erigen muertos y carcomidos por plagas y alimañas; la paranoia y los peligros impregnan un ambiente que rezuma violencia y conspiraciones intestinas. Mientras tanto, los engranajes de la máquina imperial giran y giran sin cesar, vigilantes, convertidos en un coloso policial que controla hasta el último movimiento de sus ciudadanos.

Todo imperio atraviesa distintas fases. En sus inicios, cuando las columnas que lo sustentan todavía no son lo suficientemente firmes, la construcción es propensa a venirse abajo en cualquier momento. Los materiales quebradizos se fortalecen a medida que las estructuras políticas se refuerzan y los territorios conquistados caen bajo el yugo del emperador. **Los reinos más poderosos mantienen la hegemonía durante un tiempo, unos más, otros menos, aunque tarde o temprano estén destinados a sucumbir.** En *Dishonored*, los síntomas de agotamiento son palpables. A la inestabilidad política se suman las convulsiones orquestadas por conspiradores despiadados. Son ellos los que perpetran el asesinato de la emperatriz para luego culpar a su guardaespaldas, el reservado Corvo Attano. Deshonrado y encarcelado, el otrora paladín y amante de la monarca es condenado a muerte y despojado de todos sus privilegios. Las horas previas a la ejecución las pasa en una sórdida celda, ya sin esperanza...hasta que consigue huir. En el otro lado del tablero, el enemigo retiene Emily, legítima heredera al trono. Así arranca el primer *Dishonored*, comercializado en PlayStation 3, Xbox 360 y PC.

Detrás de la serie está Arkane Studios, un talentoso equipo francés que no solo ha participado en el desarrollo de *Bioshock 2*, sino que recientemente ha protagonizado el regreso de la franquicia *Prey*. **A pesar de su buen hacer, las ventas de sus títulos no han respondido en consecuencia**. Es difícil determinar cuál es la fórmula mágica que hace triunfar un producto en el mercado, pero lo que está claro es que el sigilo no es para todos los públicos. Y eso que la aproximación pausada de *Dishonored* es solo una de las vías posibles a la hora de abordar la aventura. He leído varias opiniones que tratan de hacer ver que un título de esta índole solo debe jugarse utilizando mecánicas de sigilo. Sin embargo, y sobre todo en *Dishonored 2*, se presentan las herramientas para que el jugador decida cómo quiere hacerlo: en silencio, a lo loco o combinando habilidades de ambos estilos.

POR BORJA RUETE



Billie Durk es la protagonista de esta aventura sórdida y hasta cierto punto macabra

SECUELA Y EXPANSIÓN

El primer título de la serie fue uno de esos videojuegos alejados de la primera línea que consiguió sorprender a propios y extraños. Estamos acostumbrados a sufrir el bombardeo de la publicidad de forma constante. Me refiero sobre todo a las campañas de *marketing* que las compañías ponen en marcha: tráileres que desvelan demasiado, vídeos de jugabilidad extensos, galería de capturas, anuncios de televisión...todo un cúmulo de materiales que en cierto modo arruina la experiencia posterior. **Cuando un título no recibe el foco de atención primario, reservado para los superventas, disfruta de mayor margen para la sorpresa**. Así las cosas, la producción de Arkane Studios recibió halagos y aplausos tanto por parte de los medios de comunicación como por parte de los jugadores. Ventas aparte, el estudio francés se ganó los galones y el respeto de la industria.

Después del éxito de crítica de *Dishonored*, uno puede pensar que la secuela está garantizada. Por desgracia, lo único que asegura la continuidad de una franquicia son los números, algo de lo que Corvo Attano no presume. De todas formas, para alegría de los que gozamos con el juego original, 2K Games le dio otra oportunidad y pidió a Arkane Studios que desarrollara D***ishonored 2***. Construido sobre las bases del primer juego, **el equipo francés pulió los errores e incorporó novedades.** Una de ellas era la posibilidad de elegir personaje (Corvo o Emily), hecho que al principio repercutía en el estilo de juego porque cada uno tenía características concretas. Más adelante, actualizaciones de por medio, el jugador pudo construir a su manera a cada uno de ellos. Más allá de esto, tanto uno como otro seguían el mismo hilo argumental.

Tras los acontecimientos narrados en *Dishonored*, **Emily recuperó la corona**, aunque debido a su minoría de edad, Corvo ejerció de regente durante un tiempo. Años más tarde, la emperatriz Emily fue destronada por Delilah Copperspoon, supuesta hermana de la madre de la actual monarca. En ese punto, los protagonistas volvían a perder su posición y a navegar en un nido repleto de víboras.

La malvada Delilah no durará mucho en el trono, pues los deshonrados volverán a alzarse de nuevo. Corvo o Emily—elección del jugador—, se fundirán con las sombras para derrotar a las fuerzas antagonistas que intentan por todos los medios cavar las tumbas de los protagonistas. **Lo que la emperatriz usurpadora no espera es que su férreo dominio vaya a caer como un castillo de naipes.** A través de niveles muy diversos, a destacar la impresionante misión de la mansión, el héroe irá deshaciendo el complot. Muerta Delilah, el trono será ocupado por Emily.

DISHONORED:
La Muerte del Forastero



Lanzamiento
15 de septiembre 2017
Desarrolla
Arkane Studios
Género
Sigilo
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC

A pesar de la solidez de la propuesta, las ventas no han funcionado bien. El tropiezo hacía presagiar un futuro poco halagüeño para la serie, pero Arkane Studios y 2K no se dan por vencidos. Durante el E3 2017, celebrado en junio en Los Ángeles, se anunció ***Dishonored: La Muerte del Forastero***, una **expansión independiente que pondrá al jugador en la piel de Billie Durk**. Este personaje no ha aparecido en los juegos principales, sino que salió en los contenidos descargables de historia del titulo original. Ni que decir tiene que antes de ponerse a los mandos de esta expansión —y de *Dishonored 2*, en realidad —conviene haber jugado a todos los títulos previos.

En el pasado E3de Los Ángeles, IGN tuvo la oportunidad de entrevistar a Harvey Smith, codirector creativo de Arkane Studios. ¿Se trata de un DLC o de una expansión?, le preguntaron. Contestó lo siguiente: «Es una aventura independiente. **Tiene lugar varios meses después de *Dishonored 2*, tras la marcha de Emily a Dunwall».** El desarrollador ha reconocido que llevaban años queriendo dar un papel protagonista a Billie. Por otra parte, una de las cuestiones que la entrevistadora no dejó de lado fue la pregunta que todos nos formulamos: ¿Por qué quiere Billie acabar con El Forastero? Naturalmente, Smith prefirió callar y comentó que debería ser el jugador el que lo descubriera.

Billie es una mujer de orígenes humildes que nació en Dunwall. Su infancia no fue fácil, pues desde muy niña fue expulsada de su casa y tuvo que robar para sobrevivir. **Maltratada por el hijo del duque de Serkonos, la muchacha decidió asesinarlo y se vio obligada a huir de nuevo.** Un día, desde las sombras, observó cómo un misterioso asesino, Daud, acababa con la vida de varios aristócratas. Al momento quiso formar parte de esa banda conocida por el nombre de los Balleneros. A partir de ese instante comenzó su largo entrenamiento para convertirse en asesina, algo que logró con mucho esfuerzo. Poco a poco fue ascendiendo en el escalafón jerárquico hasta conseguir ser el brazo derecho del mismísimo Daud. Después del asesinato de la emperatriz por parte del hombre, Billie pensó que el asesino estaba perdiendo los papeles, así que participó en una fracasada conspiración contra él.

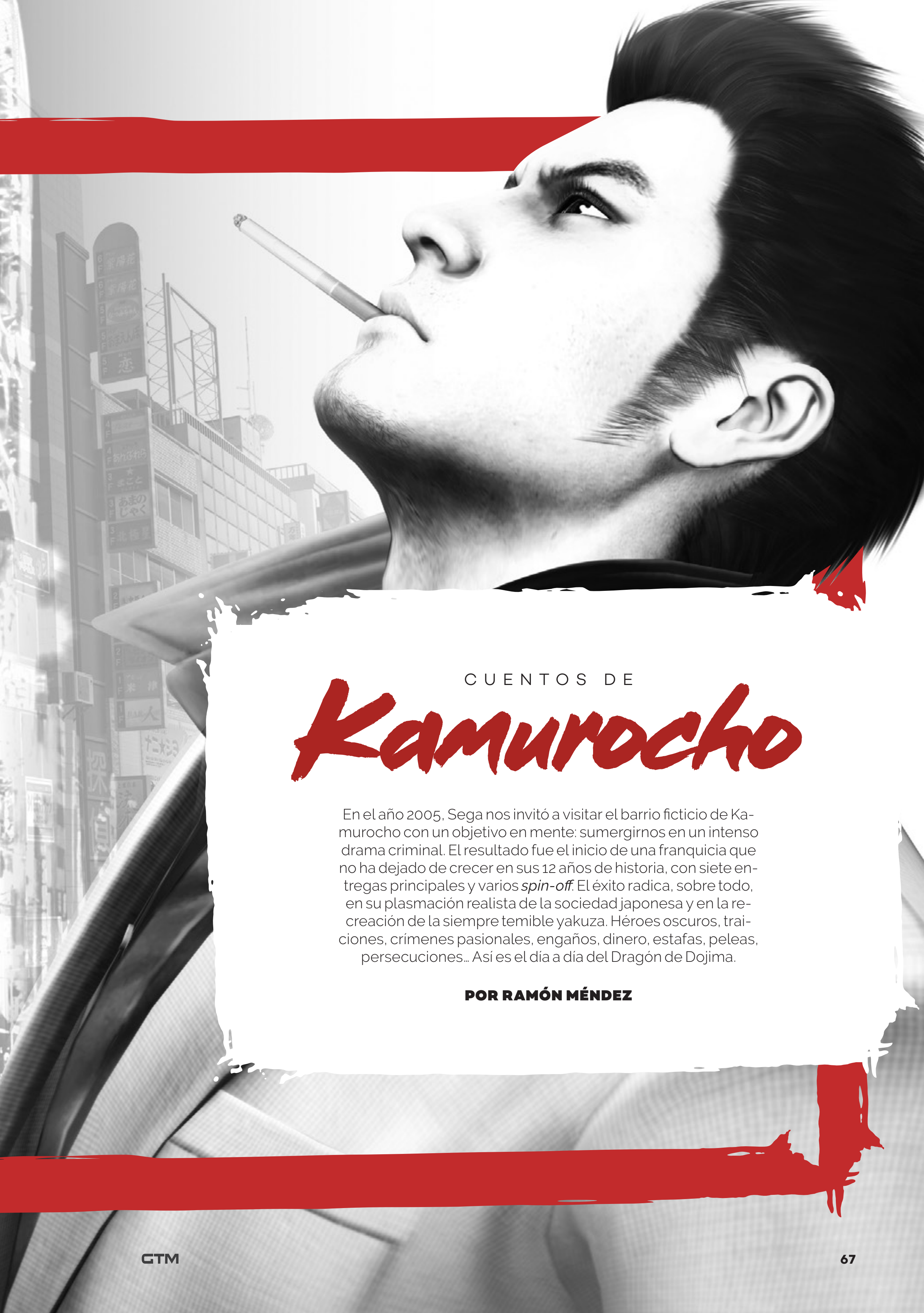
Quince años más tarde, Billie regresa a Karnaca para encontrarse con Daud. Juntos recorrerán la ciudad para hallar los artefactos que servirán de ayuda para derrotar al Forastero de una vez y para siempre. Lo que ambos tienen en común y que contrasta con los protagonistas de los juegos principales es que ninguno de los dos está cerca de los focos del poder. **Corvo y Emily viven en la corte imperial, mientras que los personajes de *La Muerte del Forastero* son personajes de la calle.**

Jugablemente será similar a todos los productos de la serie. Además de poderes inéditos, tendremos a nuestra disposición nuevas armas y artilugios. **Billie deberá infiltrarse en clubes de peleas clandestinas, investigar sectas, robar bancos y toda clase de misiones** que le acerquen a su objetivo: asesinar al Forastero.

“

BILLIE Y DAUD TIENEN COMO OBJETIVO EL ASESINATO DEL SER CONOCIDO COMO EL FORASTERO


214-7845
TORA NO ANa
ドン.キホーテ



CUENTOS DE

Kamurocho

En el año 2005, Sega nos invitó a visitar el barrio ficticio de Kamurocho con un objetivo en mente: sumergirnos en un intenso drama criminal. El resultado fue el inicio de una franquicia que no ha dejado de crecer en sus 12 años de historia, con siete entregas principales y varios *spin-off*. El éxito radica, sobre todo, en su plasmación realista de la sociedad japonesa y en la recreación de la siempre temible yakuza. Héroes oscuros, traiciones, crímenes pasionales, engaños, dinero, estafas, peleas, persecuciones… Así es el día a día del Dragón de Dojima.

POR RAMÓN MÉNDEZ

Cuando un videojuego se convierte en la mejor peli de yakuza de la historia



Una gran familia

—

Todos los personajes principales de la franquicia son un derroche de carisma. Son muy distintos entre sí, pero tan adorables que les acabamos cogiendo cariño a todos.

Kamurocho. Diciembre de 2005. Kazuma Kiryu acaba de salir de la cárcel tras aceptar toda la culpa de un crimen que **no ha cometido**. Todo, por proteger a su amigo Akira Nikishiyama, aquel que le acompañó desde sus inicios en el mundo de la mafia y con quien le une una amistad de décadas que hace que sean casi como hermanos. Pero **diez años en la cárcel son muchos** y el mundo ha cambiado: el barrio ha sufrido cambios profundos, el clan ha tenido reestructuraciones y, sobre todo, Kazuma **ya no es el mismo** que había entrado en la cárcel. Y el cambio que han sufrido sus prioridades se potencia cuando decide cuidar y proteger a Haruka Sawamura, una niña de 9 años que, con la inocencia de su juventud, pondrá patas arriba su mundo y le hará adoptar un rol de **padre protector**.

Cuando Sega se propuso crear una franquicia de fuerte contenido argumental, no se imaginaba el brutal calado que esta iba a tener en la industria de los videojuegos. El primer *Yakuza* superó **el millón de copias vendidas** y se convirtió en un superventas en Japón, donde se ha convertido en una franquicia anual (7 entregas principales, 5 *spin-off*, un *remake* y una remasterización entre 2005 y 2016). Pero a diferencia de otras franquicias anuales, *Yakuza* ha ido creciendo y haciéndose **cada vez más grande**, partiendo siempre de la base del capítulo anterior para pulir los defectos y añadir cosas. Las dos últimas entregas, *Yakuza 5* y *Yakuza 0*, se convirtieron por méritos propios en dos de los mejores juegos de sus respectivas plataformas, y *Yakuza 6*, que nos llegará a principios de 2018, es uno de los títulos más esperados del año y plasma el

> “ KAZUMA KIRYU ADOPTARÁ EL ROL DE PADRE PROTECTOR CON UNA NIÑA DE 9 AÑOS



de desarrollar tramas y de complicar el argumento y las posibilidades del mismo. La narrativa tanto se nos puede trasladar mediante cuadros de texto y personajes estáticos como **mediante secuencias cinemáticas de acción**, tan espectaculares que nos dejan con la boca abierta. En ese aspecto, también es preciso destacar que la franquicia, en su afán de superarse, ha pasado de la sencillez del primer *Yakuza*, en el que todo eran situaciones creíbles a pie de calle, a las explosiones y persecuciones imposibles de las últimas entregas.

crecimiento de la franquicia con la participación del **mismísimo Takeshi Kitano** como uno de los personajes principales. Kitano es un emblema del cine de yakuza japonés, con decenas de películas a sus espaldas y con varias cintas que gozan de reconocimiento internacional. Que un emblema como él, acostumbrado a transmitir **la crudeza del mundo de la mafia japonesa** en la gran pantalla, se deje ver en *Yakuza 6* es un claro indicativo de que la franquicia de Sega está haciendo las cosas **muy bien** a la hora de trasladar a nuestras consolas ese mundo criminal.

Ese es, precisamente, uno de los pilares más importantes sobre los que se cimenta la franquicia: **sus argumentos**. Tras 7 entregas principales, es evidente que no todas están al mismo nivel y hay capítulos mejores que otros; pero incluso los que menos aceptación han tenido entre el público, destacan por ser obras **profundas y emotivas**, cruentas e intensas. Con una sola de las entregas de Yakuza se podría crear toda una saga cinematográfica; por poner un ejemplo, *Yakuza 5* son cinco historias diferentes y completas, que a su vez están entrelazadas por una sexta trama principal que va vinculando a todos los personajes hasta conseguir que esas historias diferentes se sientan partes orgánicas de un todo mayor. El videojuego, como medio, permite **mayor libertad** a la hora

Pero esa exageración es parte inherente del menú que se nos presenta y lo aceptamos de buen grado. Por un lado, porque nos ayuda a ofrecer un cierto alivio (en ocasiones cómico) ante la **profunda carga narrativa** del juego. De no ser por sus exageraciones y situaciones cómicas, las numerosas horas de juego de la franquicia podrían ser muy duras para los usuarios. Por otro lado, precisamente, porque **el juego es duro y sin mordazas,** nos presenta todas las bajezas del ser humano y nos enseña lo duro que es sobrevivir en las calles de Kamurocho y otras ciudades (pese a su nombre ficticio, Kamurocho está inspirado **en el distrito de Kabuchiko,** en Tokio). En su narrativa se nos plantean todo tipo de temas, desde el amor hasta la amistad, temas de drogas, relaciones paterno-filiales, conflictos de intereses, la vida en la prisión, viajes de redención personal, hacer lo que haga falta para solventar problemas económicos… La lista de temáticas del argumento principal es enorme, pero se ve potenciada además por las decenas (cientos, en el total de la franquicia) de misiones secundarias que se ocultan en las calles de la ciudad. Es una **sutil alegoría** de una realidad en la que la gente por la calle, aunque la ignoremos, tiene su propia vida

> “
> EL JUEGO ES DURO Y SIN MORDAZAS, PRESENTANDO TODAS LAS BAJEZAS DEL SER HUMANO

Un universo por descubrir

—

Cada entrega es diferente y la cosa va de menos a más, pero hay tanto por hacer en todos los capítulos de la franquicia que no es raro que acabemos pasando decenas de horas solo con actividades secundarias.

POR RAMÓN MÉNDEZ



POCOS HAN APOSTADO POR

Una narrativa tan analítica y crítica



y sus propios problemas y preocupaciones; tal es así, que estas misiones podrían ser en su mayoría **argumentos para juegos o películas en sí mismas:** problemas con sectas, tráfico de ropa interior de adolescentes, niños pequeños que no pueden conseguir el juego que quieren, presiones de grupos radicales para cerrar restaurantes… Todas las misiones secundarias **merecen la pena** por sí mismas, ya que son divertidas y gratificantes para el jugador, pero también por su profunda crítica social y por **cómo nos hacen pensar** y replantearnos comportamientos sociales. No en vano, la franquicia ha querido siempre ser una plasmación lo más fiel posible de la realidad japonesa, y pocas sociedades hay tan problemáticas como la japonesa, con tanta autocrítica por hacer.



Aunque la narrativa del juego sea, a todas luces, su punto más fuerte y un elemento digno de estudio sociológico, la franquicia se asienta en otros **dos pilares fundamentales**. El primero de ellos es su espíritu de *sandbox*, rozando casi el *sandbox* perfecto. En sus inicios, allá por el año 2005, se decía mucho que *Yakuza* era **el sucesor espiritual** de *Shenmue*, un juego de Sega que también estaba obsesionado con recrear la realidad y con la narrativa profunda, aunque lo hacía de manera mucho más enfermiza que Yakuza, ya que pese a tener libertad total para hacer lo que quisiésemos, su exagerado realismo nos imponía paso de horas y días y un límite de meses para completar la aventura. *Yakuza* es más para **degustar con calma** y a nuestro ritmo, y a día de hoy se ha convertido en un emblema del género que muchas franquicias de más renombre deberían imitar. Tenemos libertad total para hacer lo que queramos, ya sea centrarnos en la historia principal, dedicarnos a pelearnos con todo el mundo, disfrutar de los minijuegos o ayudar a la

Narrativa a otro nivel

Toda la franquicia está pensada para ser un derroche a nivel narrativo, de tal modo que nos encontraremos infinidad de elementos que potenciarán la carga argumental y harán que el universo parezca tener vida propia.

sociedad en esas misiones secundarias que comentábamos; pero, a diferencia de otros *sandbox*, todas las tramas secundarias son profundas y elaboradas, sin ser simples recaderos. Y, sobre todo, sus minijuegos se podrían **vender por separado** como juegos completos. Habrá arenas de combate que son como juegos de lucha completos; habrá competiciones de radiocontrol, con torneos, subtramas e incluso la posibilidad de personalizar nuestro coche para modificar su rendimiento; tendremos **infinidad de juegos tradicionales**, tanto orientales como occidentales (blackjack, póker, mahjong, shogi…); tendremos recreativas con juegos completos de Sega por disfrutar *(Virtua Fighter 2, Hang On, Outrun, Fantasy Zone…);* no faltarán actividades como la **pesca** o el **coleccionismo** de figuras; gestionaremos empresas inmobiliarias y clubes nocturnos; trabajaremos como taxistas; bailaremos en la discoteca y cantaremos en el karaoke, como juegos de baile completos; otra lista interminable que consigue que en las últimas entregas nos hayamos pasado **cientos de horas degustando todo lo que el juego nos quiere ofrecer.** Tal es la profundidad, que incluso podremos visitar decenas de restaurantes para comer infinidad de platos reales, con sus ingredientes explicadas; **¡hasta hay pulpo á feira!** A veces puede resultar abrumadora la cantidad de cosas por hacer, pero está todo tan bien planteado desde el punto de vista jugable que todas estas posibilidades se van retroalimentando entre sí para animarnos a profundizar en todas ellas, de tal modo que el abrume inicial acaba convirtiéndose en generar rutinas, **aprendernos el mapa de memoria** y en **cogerle cariño** a todos los recovecos de Kamurocho.

El otro pilar fundamental de la franquicia es su espíritu de juego de rol. En *Yakuza* tendremos que ganar experiencia, subir de nivel, desbloquear árboles de habilidades, aumentar nuestras características, usar equipo, etcétera. Según la entrega, **habrá matices diferentes** a la hora de afrontar todo esto, pero en general se podría decir que se trata de uno de los mejores juegos de rol y acción que se hayan visto en los últimos años. Al principio del juego seremos torpes, lentos y **cada combate se nos hará cuesta arriba;** al final del juego, si subimos mucho de nivel y nos potenciamos adecuadamente, acabaremos siendo casi superhéroes indestructibles, exactamente igual que en cualquier *Final Fantasy* o incluso *Zelda*. Y esa evolución en lo jugable se antoja **especialmente satisfactoria** para el jugador, que nota cómo va mejorando junto al personaje, cómo el viaje del héroe va cobrando forma no solo a nivel emotivo y narrativo, sino **también a nivel de control.** Además, los combates son muy divertidos e intensos, con abundantes posibilidades y combos alocados. Precisamente, **abusan de esa exageración humorística** que comentábamos antes para aliviar un poco la gravedad de los acontecimientos del juego.



En definitiva, *Yakuza* es una franquicia que ha sabido mezclar con maestría diversos elementos para crear una fórmula que se ha ido puliendo a lo largo de las entregas y que, a día de hoy funciona de maravilla. Su **exquisita fusión de temas serios con humor** desenfadado permite que estemos siempre en ese punto medio en el que queremos más de ambas cosas, sin llegar a aburrirnos en ningún momento de ninguno de sus elementos. Pocas franquicias hasta la fecha han abogado tanto por **una narrativa tan analítica y crítica con la sociedad** que recrean, y pocas nos han permitido generar semejantes vínculos afectivos con sus personajes y sus historias. En este 2017 hemos tenido dos grandes formas de adentrarnos en la franquicia: *Yakuza 0*, una precuela ambientada antes de la primera entrega, y *Yakuza Kiwami*, un *remake* del primer juego. Desde aquí no podemos dejar de recomendaros que **os sumerjáis en este mundo** de **violencia**, **alcohol** y **dinero**, ya que pasaréis un buen rato, aprenderéis mucho sobre la cultura japonesa y saldréis reforzados como personas. Eso sí, tened en cuenta que vais a tener un gran enemigo: **el inglés**, idioma al que nos hemos visto obligados a acostumbrarnos debido a la (injustamente) **baja aceptación de la franquicia** en territorios occidentales. Si esto no es un problema para vosotros, no dudéis en visitar Kamurocho y haced las maletas, ya que no querréis volver a salir de allí.

El alivio cómico

Mal que nos pese, el mundo de la yakuza es turbio, oscuro y lleno de violencia. En ese aspecto, la franquicia de Sega ha sabido encontrar el contrapunto humorístico que alivia la tensión habitual que vivimos en la trama principal.



NIGHT IN THE WOODS

juventud perdida

Night in the Woods retrata el cruento presente de toda una generación perdida por la crisis. Miles de jóvenes reflejados en la historia de Mae Borowski, otra víctima de la asfixiante crisis condenada a una vida mediocre. Una obra crítica y consciente, dura con las lacras

POR ISRAEL MALLÉN

Cierra los ojos. Todo es de color negro, ¿verdad? Como mi futuro, el vuestro y el de toda una generación perdida. Ese que *Night in the Woods* describe con tanta fidelidad. Una obra valiente, crítica con su tiempo. **Un juego distinto.** Un brillo esperanzador en una industria apagada. Una nota de color en un texto, este, que empieza evocando oscuridad **para que sea su reflexión la que aporte luz**.

Night in the Woods relata la historia de Mae Borowski. Pero no sus inicios, sino su juventud decadente. **Es una eterna adolescente a la que su tiempo le negó una vida mejor.** Tuvo que dejar los estudios universitarios por razones que no atina a confesar. Tras esa difícil decisión, vuelve a casa de sus padres en Possum Springs, su pueblo natal. Todo ha cambiado a su retorno, **la vida se le hace cuesta arriba**. Literalmente, gran parte del juego pasa por subir pesadas cuestas.

Esta obra *indie* entiende los videojuegos como lo que son, **un medio con potencial para expresar**. También para denunciar. Aunque permite varias interpretaciones, la que escucháis ahora se centra en cómo *Night in the Woods* **critica con firmeza el cruento destino de millones de jóvenes**. La generación mejor preparada de la historia; perdida.

Víctimas del capitalismo más sanguinario, Mae y sus amigos son el reflejo de todos esos jóvenes que han tenido que **crecer a marchas forzadas por la crisis.** Los que vuelven al hogar con pesadumbre y decepción en el rostro porque no pueden independizarse o completar sus estudios. Los que deben migrar a otro país y cruzar el charco, pero de lágrimas, **en pos de un futuro mejor**. O tan solo de un futuro a secas. Es obvio que *Night in the Woods* no se desarrolló con la situación española en mente, pero **es triste que la refleje con tanta precisión**. Y lo peor es que puede aplicarse a casi todo el mundo.

Según la Encuesta de Población Activa del primer trimestre de 2017, la tasa de paro juvenil en España es de un 41,65 % (datos relativos a los menores de 25 años). En total, **591 800 jóvenes españoles no tienen trabajo por más que se formen**. Disponer de una carrera, un máster, idiomas... No importa. **El talento se purga**. Y la respuesta de los políticos es envalentonar a quienes están obligados a emigrar de sus hogares. **Para ellos no son víctimas,** son un ejemplo. La línea de salida empieza en el mismísimo infierno y la meta, con suerte, premia con una supervivencia indigna. Si el objetivo primario del Estado de Bienestar es que los hijos vivan mejor que los padres en pos de alcanzar una espiral de felicidad eterna, puede decirse sin complejos que esta es una sociedad fallida.

Al principio, la situación genera rabia e indignación. Pero *Night in the Woods* va más allá.



Mae Borowski, protagonista de Night in the Woods

Esta joven gata representa a todos los jóvenes despojados de un futuro digno. Dejó sus estudios universitarios para volver a su Possum Springs natal con sus padres.

La obra de Infinite Fall nos habla de hastío, de una joven desesperanzada que vuelve a un hogar que ya no es el mismo. Nada lo es. Su pueblo, antaño risueño, sobrevive hoy sin comercios por la construcción de una autopista que cierra la villa al tráfico. «No he estado aquí en tres años y parece que nadie más ha estado», reflexiona Mae en un momento del juego. Su madre le advierte de que este es un mundo completamente nuevo. **Uno peor.**

Marc, que pidió no publicar su nombre real al narrar su experiencia al diario *El País*, tuvo que **dejar su carrera por no poder pagar sus estudios**. Ni siquiera dos matrículas de honor le valieron la beca, incluso sufriendo un desahucio. **Una vida truncada**. Javier Rodríguez, de 19 años, dejó la universidad y tuvo que volver a su casa en Extremadura, con sus padres, porque no obtuvo la beca y estos no tenían medios para pagarle el año de estudios. **Otra vida destrozada.**

¿No son ambos **parte de una generación bumerán como Mae?** Una que tuvo que regresar a casa porque la crisis les arrancó el futuro de las manos y la ilusión del pecho. *Night in the Woods* trata de cambio. **O más bien de la imposibilidad de cambiar.** Por algo la bebida que aparece en el juego se llama Fiascola. Lo peor de la estampa que dibuja Infinite Fall, es la sensación de inalterabilidad. Por las venas de Mae no fluye sino desdén, desaliento ante un *statu quo* imbatible.

Conforme indica el Informe España 2017 elaborado por la Comisión Europea, "la desigualdad entre el 20 % más rico y el 20 % más pobre es una de las más elevadas de la Unión". **El desequilibrio económico y social se ha instaurado como norma**, casi como una excusa perfecta para extender la caridad estéril de los más pudientes a los desempleados y desahuciados. De pronto, las becas son un privilegio y el exilio económico es elogiable. "Hemos vivido por encima de nuestras posibilidades", decían los que siguen enarbolando la bandera de la corrupción y el amiguismo. **Condenados por la irresponsabilidad de otros**, la quinta de Mae nada en rabia, desesperación e impotencia.

Justo lo que experimentan una de cada cinco personas de entre 20 y 30 años, que vive con sus padres, de acuerdo con la revista de *The New York Times*. De ellos, **más del 60 % depende económicamente de sus progenitores**. Como Mae, pero también compañeros de su infancia como Bea y Gregg. Todos presos en una ciudad fantasma que jamás resucitará. Precisamente eso fue lo que quiso reflejar Scott Benson, responsable principal del proyecto y antaño joven en un pueblo decadente. Benson buscó plasmar una experiencia similar a la suya, ya que ***Night in the Woods* es un título marcadamente de autor.** En él aparecen reminiscencias de su pobla-

POR ISRAEL MALLÉN

UN RELATO GENERACIONAL

Sueños destrozados por la crisis

Possum Springs, el espejo nortemaericano

—

Night in the Woods puede interpretarse de múltiples formas. La perspectiva generacional no es la única, pues también constituye una reflexión sobre el abandono del interior estadounidense por culpa de la desindustrialización.

ción natal, de la que el creador destaca "edificios alucinantes que se derrumban porque se construyeron cuando había dinero; ya no lo hay".

Esconde una reflexión sobre el abandono y la desindustrialización del interior estadounidense. Ahora, **el oro de sus tiempos de gloria luce desgastado y polvoriento**. Nada queda del aserradero que dio de comer a tantas y tantas familias, ni de aquellas tiendas en las que la madre de Mae Borowski compraba con deleite. En su núcleo, Infinite Fall relata cómo se obligó a millones de jóvenes a abandonar un modelo de vida con ciertas garantías y a **perseguir la incertidumbre**. Esta coyuntura, tan similar a la española, es lo que hace que *Night in the Woods* sintonice perfectamente con la juventud patria.

Somos animales. Al pugnar por un salario ramplón y soñar con la precariedad como mínimo deseable, cumplimos con lo que el sistema espera de nosotros. El capitalismo orgiástico cosifica y animaliza a todo aquel que no forme parte de una cúpula privilegiada, que toma las decisiones de peso por y para el resto. En mayor o menor medida, antes o después en la cadena trófica, somos meras bestias. **Ese es el simbolismo con el que juega *Night in the Woods***, protagonizado por animales para establecer analogías entre la situación de los personajes y la animalización a la que antes hacía referencia.

Que los personajes sean gatos, perros o cocodrilos **ayuda a suavizar un discurso tan doloroso**. El mismo relato, pero con humanos, sería más descorazonador si cabe. Así, la capacidad



para esconder y dejar que sea el jugador quien extraiga diversas interpretaciones y lecturas es una de las mayores virtudes de esta obra independiente. *Night in the Woods* atesora múltiples mensajes cuyo descubrimiento tan solo exige dos requisitos: **jugar y reflexionar**. En mi caso, he detectado referencias a la desindustrialización del interior estadounidense, la animalización de la sociedad y, sobre todo, el hastío de mi generación.

Y, tras ese hartazgo, **vuelve la furia**. Mae y Gregg se aferran al vandalismo para expresar su rabia. El pueblo, como ellos, añora un pasado mejor, en el que trabajar era una obviedad y los sueños no siempre tornaban en utopía. **Mezcla rabia con nostalgia y obtendrás un mundo a la contra.** Ese que vota corrupción, ese que, desesperado, premia a Donald Trump cegado por las promesas negligentes de **retornar a un pasado glorioso**. Como dice la madre de Mae, este es "*a hole new world*" (un mundo completamente nuevo). Las lógicas del pasado no sirven, de ahí que los medios y expertos que las siguen marren sus predicciones en casos como el de los resultados electorales en Estados Unidos o el referéndum británico. **Possum Springs es una cosecha repleta de votantes potenciales de Donald Trump** o cualquier otro demagogo extremista. No porque simpaticen con sus ideas, ni mucho menos, sino porque el populismo aguarda hambriento de desencanto, furia y desorientación. Mae, Gregg y compañía carecen de apoyo y respuesta a sus problemas, cóctel perfecto para sucumbir a juramentos tan atractivos como imposibles. **Infinite Fall ha fotografiado la sociedad contemporánea** y la instantánea resultante ayuda a entender cómo hemos llegado hasta este punto; funciona como un ecosistema en el que fermenta la frustración.

Pero no todo es pesimismo. **Hay un canto a la esperanza en *Night in the Woods***. Literalmente, la canción *Die somewhere* else que interpretan Mae y su grupo habla de huir de la monotonía y la nostalgia. Es cierto que hace referencia directa a la muerte y al olvido, pero el ritmo de la melodía invita a pensar que se trata más de una metáfora que de un deseo firme de expirar el último aliento. **Trata la muerte como un punto y seguido**, como el final de los paseos por las calles polvorientas de Possum Springs y el comienzo de algo nuevo. No hay crítica sólida que no aporte soluciones; música en el caso de Infinite Fall.

***Night in the Woods* representa con certeza un presente crudo**. Combina la experiencia de sus creadores con la sociedad de la que es fruto para pintar sobre un lienzo de sueños rotos, con un pincel empapado en lágrimas. Porque **los videojuegos no son ajenos a su tiempo**, tienen ideología y sensibilidad; están creados por personas. La crítica incomoda, pero es necesaria. En el periodismo, en la vida. **Necesitamos más obras así**. A la cultura, contracultura; al triple A genérico, *Night in the Woods*.



Gregg, uno de los amigos de Mae

—

En *Night in the Woods* todos los personajes son animales, víctimas del capitalismo que los convierte en mascotas sumisas.



EL VIDEOJUEGO, EN BUSCA DE

un lenguaje propio

No son muchas las obras que se han atrevido a explorar la potencia expresiva de aquello que hace a un videojuego, en última instancia, ser tal: sus mecánicas. Furi dio ese paso el año pasado, obteniendo como resultado una obra retante, profunda, e inquietante.

POR DANIEL ROJO

UNA NUEVA FORMA DE CONTAR HISTORIAS

Narrativa y mecánicas deben ir de la mano

Según el videojuego va tomando forma como medio y asentándose en la cultura, mayor es el intento por teorizar sobre él. ¿Qué define a un videojuego? ¿Es el videojuego un medio de expresión nuevo o una amalgama de otros tradicionales? Si, ante esta última cuestión, nos decantamos por que este sea un lenguaje independiente, llegaremos a una nueva pregunta: **¿qué lo hace independiente, único, diferente del resto de artes?** Cuando a un videojuego lo desnudamos y le quitamos todos aquellos elementos que pertenecen a otros campos solo quedan las mecánicas, es decir, las reglas que la obra impone al jugador para interaccionar con ella. Por tanto, para muchos es esta interacción entre el usuario y la obra lo que define y distingue al videojuego, y el completo establecimiento de estos como nuevo medio de expresión pasará necesariamente por aprender a manejar mecánicas a nivel narrativo.

Hasta ahora, las historias de los videojuegos se han narrado mayoritariamente en un plano separado del jugable. A veces esta dicotomia quedaba en evidencia clara, cuando la historia se iba contando a través de cinemáticas mostradas entre sesiones de juego puro. En otras ocasiones, se ha disimulado algo más. Pero casi siempre se ha narrado a través de texto. Sin ir más lejos, algunos de los mayores RPG —género famoso por sus buenas historias— narran a través de secuencias, diálogos o extensas descripciones de objetos, mientras que al margen nos dedicamos a matar una infinidad de criaturas de forma automática para poder seguir matando otras con una barra de vida más larga. **Los dos aspectos clave —narrativa y mecánicas— no solo no reman en una misma dirección , sino que ni siquiera conviven en un mismo plano.** Se desarrollan de forma independiente, y se conciben de igual forma.

> “
> CUANDO A UN VIDEOJUEGO LO DESNUDAMOS, SOLO QUEDAN LAS MECÁNICAS



A lomos de colosos

—

Shadow of the Colossus fue una de las primeras obras que exploró con suma maestría la capacidad expresiva del combate, dándonos algunas de las vivencias más intensas que ha parido el medio.



POR DANIEL ROJO

FURI CONVERSA A TRAVÉS DE SUS MECÁNICAS

El carcelero es la llave Mátalo, y serás libre

Una de las mecánicas principales del medio, por estar en una gran parte de ellos desde siempre, es el combate. Por ello es normal que esta interacción clásica haya sido una de las primeras en estudiarse como hacedora de historias. Una de las obras pioneras en dominar esta técnica fue *Shadow of the Colossus*. Siguiendo la filosofía del autor — el diseño por sustracción —, esta obra no contiene apenas texto, y la historia se pincela en vez de explicitarse. Gracias a ello, se permite crear un ambiente de sugestión, ideal para juguetear con una nueva herramienta expresiva: sus mecánicas. Las peleas contra los colosos son espectaculares, y no solo por el magnífico diseño artístico y la adecuada colocación de la cámara. **La grandiosidad de los colosos se muestra a través de unos movimientos lentos y contundentes**, que hacen temblar la tierra. Si se sienten criaturas vivas es porque su reacción cuando intentamos escalarlos es la que esperaríamos de un ser luchando por su vida con fiereza y solemnidad. Un ser que no ha hecho daño a nadie, y al que tenemos que matar por un deseo personal.



Es en este contexto donde apareció el año pasado *Furi*, fruto del trabajo del estudio independiente francés The Game Bakers. Estamos hablando de una obra que se quita de encima toda la morralla que albergan otros tantos juegos para engrosar su duración y se centra en **intensos combates contra jefes.** La premisa se presenta sencilla, pero pronto irá ganando capas de profundidad. Manejamos a un hombre que ha sido recluido en una gran prisión, formada por distintos mundos orbitando en torno a la Tierra. Un buen día, alguien nos libera y nos da una indicación clara: "*El carcelero es la llave. Mátalo, y serás libre*".

Después de cada tormenta, llega la calma

—

En Furi, entre cada durísimo combate tendremos un rato de paz, que se utiliza para introducir el nuevo escenario. Además, nuestro libertador nos dará datos del próximo carcelero.



A partir de aquí comienzan los enfrentamientos contra cada jefe. **Los combates son, por lo general, rápidos, y muy exigentes.** Los controles recuerdan a los de un *Hack and Slash*, con la posibilidad de ejecutar un *dash* que podemos cargar. Contaremos con una espada para el cuerpo a cuerpo, y una pistola para la distancia. Además, podremos parar todos los golpes físicos pulsando un botón en un momento muy preciso, incrementando nuestra vida si lo logramos —de hecho, si conseguimos hacer una parada perfecta, le devolveremos el golpe—.

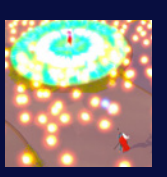
Si estoy hablando de *Furi* es porque este juego no da sino breves pinceladas de su argumento, y deja a la narrativa de cada jefe el peso fundamental de la obra. A través de los movimientos del enemigo, sabremos si lucha por deber, honor o venganza. Sabremos también si siente miedo, confianza o disfrute. Al jugar *Furi* comprendemos que **son muchas las motivaciones que pueden llevar a alguien a combatir.**

Según va avanzando el juego, nos daremos cuenta de que l**os rivales a los que estamos dando muerte no son en su mayoría malas personas.** Voy a desgranar uno de los primeros combates para mostrar cómo sus acciones jugables van introduciendo en el jugador la idea de que no estamos manejando a un héroe; no esta vez.

The Line —el tercer carcelero— es un anciano. Según nos cuentan, fue quien advirtió de que deberían encarcelarnos. Nos deja claras sus intenciones nada más entrar a la zona en la que meditaba en paz: "*No puedo matarte, pero puedo hacer que te vayas de aquí*". A partir de entonces, comienza una batalla contra nosotros mismos. Se cubrirá tras un muro reflectante que nos devuelve todos los disparos que le lancemos para destruirlo, de modo que **el combate se tornará en un baile tratando de esquivar nuestros propios golpes.** Una vez logremos traspasar su barrera y derribarle, se verá obligado a luchar contra nosotros cuerpo a cuerpo, pero tratando de moverse rápido y salvar las distancias, forzándonos a usar la pistola. Para nuestra sorpresa, las balas quedan suspendidas en el aire, y no harán sino dañarnos cuando las toquemos. De nuevo, *The Line* evita la confrontación directa, y nos obliga a enfrentarnos a nosotros mismos. Y no es por falta de fuerza, puesto que las pocas veces que luchamos contra él en distancias cortas es muy rápido y poderoso. Sin embargo, no quiere dañarnos. Solo atraparnos y devolvernos a la celda. **Él es el héroe de esta historia, junto con tantos otros carceleros, y nosotros alguien que nunca debió escapar de su prisión.**

Todos los combates tienen esta fuerza narrativa. Son especialmente interesantes aquellos en los que el jefe se desespera y pierde las ganas de luchar, sabiendo que ha perdido, y sus acciones se vuelven caóticas; u otros en los que el rival directamente se paraliza de miedo y no es capaz siquiera de avanzar hacia nosotros, admitiendo su clara inferioridad. Veremos a estos jefes luchar contra su voluntad, **tratando de aferrar en el interior de la prisión a un monstruo que destruye todo lo que se cruza en su camino: nosotros.** Es por esto que *Furi* es un claro ejemplo de la narrativa que está por llegar. Una que se cuenta jugando, y solo jugando.

> “
> NOSOTROS SOMOS ALGUIEN QUE NUNCA DEBIÓ ESCAPAR DE SU PRISIÓN



Al más puro estilo bullet hell

—

Furi pondrá a prueba nuestros reflejos hasta niveles insospechados. Habrá ocasiones en que la pantalla se llene de disparos, que podremos esquivar o destruir a base de balazos.



LA INFECCIÓN SOBRE EL

Reino Eterno

El estudio australiano Team Cherry nos ha sorprendido recientemente con una de las obras más pulidas de 2017. Hollow Knight no se conforma con llevar a la perfección fórmulas jugables bien conocidas, sino que nos plantea un mundo increíble del que enamorarnos: Hallownest.

POR DANIEL ROJO

A través de su sacrificio, Hallownest perdura

Si algo ha caracterizado a la escena *indie* en los videojuegos ha sido su frescura, su capacidad de probar ideas nuevas frente a un panorama *triple A* que cada vez necesita asegurar más ventas para ser rentable. **Tal es así que la historia reciente del medio no podría entenderse sin estas pequeñas desarrolladoras**.

Precisamente por esto resulta extraño plantarse frente a un título como *Hollow Knight*, que se aleja del riesgo y opta por tomar fórmulas por todos conocidas para mimarlas y perfeccionarlas hasta el máximo. En última instancia **estamos hablando de un *metroidvania* al uso:** plataformeo y acción a lo largo y ancho de mapas bidimensionales, a través de los cuales iremos desbloqueando habilidades que nos permitirán llegar a zonas anteriormente inaccesibles. Más allá de esto, **a nivel mecánico y narrativo, la inspiración en la saga Souls es absolutamente evidente.** Sé cuán trivializada está la comparación con la saga de From Software, pero esta vez es una cuestión más profunda. No es que el título de Team Cherry sea difícil —que lo es, aunque no en demasía—, sino que la filosofía que envuelve su diseño de niveles y su forma de mostrar al jugador su universo es la misma que *Demon's Souls* y compañía forjaran años atrás.



Desafiantes combates en cada rincón

—

Toda clase de insectos y antiguos héroes nos plantarán cara. Los combates son duros, y requieren estudiar los patrones de cada enemigo, especialmente si hablamos de los jefes de zona.

Suele decirse que J.S. Bach —uno de los más grandes compositores de la Historia de la Música Occidental— no fue tan relevante por aportar nuevas ideas a la música barroca, sino por llevar al extremo de lo posible todo lo que se había ido afianzando en el siglo XVII. Salvando siglos y píxeles de distancia, *Hollow Knight* me recuerda a esto. Aunque todos los elementos que lo componen han sido ya tratados con anterioridad, **este título los sabe aunar con suma maestría y mimo.**

POR DANIEL ROJO



Queda Hallownest para rato

—

El pasado mes de agosto, Hollow Knight recibió una expansión gratuita, Hidden Dreams, que añadía varios bosses, música... Se espera que haya alguna actualización más que amplíe contenido, así que podremos disfrutar aún más de este universo.

Hollow Knight se quita de encima una de las tradiciones de los *metroidvania*: los ramajes de habilidades al adquirir experiencia. Y lo hace precisamente para mantenerse fiel a la filosofía de diseño que le inspiró. **El jugador debe sentir que prospera de verdad, mediante una mejora real de su capacidad a los mandos**, sin que esta fuerza venga en forma de números a base de un farmeo descerebrado. Los enemigos son difíciles, y que nuestro personaje sea capaz de enfrentarlos con éxito depende esencialmente de nuestra habilidad, empoderando y responsabilizando al jugador. Además, cada vez que muramos perderemos la moneda del juego —el Geo—, y tendremos que llegar al lugar de la muerte en un nuevo intento para recuperar todo nuestro dinero. De esta forma, el jugador solo se ve recompensado si cada vez lo hace al menos un poco mejor que la anterior. Y dicho avance pasa necesariamente por una implicación activa del usuario.

El diseño de niveles es magistral. Como es característico del género, **cada región está llena de atajos y zonas que conectan inesperadamente con otras en las que ya habíamos estado.** La novedad es que no poseeremos mapa de un territorio la primera vez que lo exploremos. Tendremos que encontrar al cartógrafo y comprarle uno, e incluso entonces solo veremos las zonas que ya hayamos visitado. Ni siquiera atisbaremos nuestra posición en dicho mapa, aunque esto puede remediarse bastante pronto comprando un amuleto determinado.

Pese a todo esto, el juego no tiene en absoluto un ritmo lento. Pese a ser difícil y andar a ciegas en las zonas nuevas, podremos curar nuestra vida gastando Alma, y esta se consigue cada vez que golpeamos a un enemigo. De esta forma, ***Hollow Knight* se apiada de nosotros, y nos permite jugar con menos cautela de la que parecería requerir.** Curarse en medio de un combate no suele ser tarea fácil, pero al menos el título nos garantiza que, si salimos victorioso de él, seguramente hayamos acumulado suficiente Alma para curar nuestras heridas y poder seguir adelante con cierta tranquilidad. Esta decisión es acertadísima, especialmente para un juego en el que hay que recorrerse el mapeado decenas de veces. Sin un método de curación como este, habría que andar con demasiada cautela.

La narrativa también se presenta de forma parecida a la saga Souls. Evidencia unos hilos generales de lo que está pasando, pero solo podremos desentrañar en profundidad la historia del juego si nos implicamos. **A veces, el diseño de un escenario aporta más a la narrativa del título que una conversación.** Por resumir el argumento, *Hollow Knight* muestra un mundo en decadencia: Hallownest, el Reino Eterno. Un lugar antaño grandioso, pero asediado por una gran infección que controla las mentes de los insectos y héroes que habitan sus profundidades. Como cabría esperar, no es tan importante la historia en sí como lo rico que es el universo que se nos planta ante los ojos.



Sin duda, la grandeza de Hallownest es producto directo del apartado visual y sonoro del juego. Estos son los puntos más distintivos de la obra, así como su verdadera obsesión. *Hollow Knight* quiere deleitar al jugador con cada escenario, y por eso cuida hasta el extremo cómo los presenta.

La paleta de colores predominante en el Reino Eterno es el azul, con ciertas licencias para las distintas gamas de grises, el negro y tonos púrpuras. La ciudad que hace de base de operaciones —Bocasucia, según la traducción al castellano que ha llegado recientemente— y la primera zona —los Cruces Olvidados— están cargadas de estos tonos azulados, con la idea de que se queden grabados en nuestra retina a lo largo de las dos horas que, aproximadamente, estaremos allí. Todo esto para ofrecer una segunda zona cargada de vegetación, donde todo rastro de azul es sustituido por un verde que, sin ser en absoluto de tono vivaz, en contraste con lo anterior no hace sino sugerir vida. **Gracias a esta decisión de ceñirse durante el *grosso* de los escenarios a unos tonos concretos se consigue que aquellas zonas que tengan otros colores distintos brillen por sí solas**, dotándolas de una personalidad única.



Otro color fundamental para el diseño del juego es **el naranja, que simboliza la infección que asola el Reino de Hallownest.** Los ojos de los habitantes del Reino Eterno que están siendo controlados por la infección se vuelven naranjas, ya sea en parte o en su totalidad. Esto no se aplica a todos los enemigos. Por ejemplo, las Mantis mantienen siempre sus ojos negros, pues ellas conservan su inteligencia intacta y se han recluido allá donde la infección no puede afectarlas. Eso no quita que nos ataquen —y, de hecho, son enemigos duros—, pero lo harán a causa de su orgullo y su creencia de que no somos dignos inquilinos. De hecho, tal es su control sobre sus actos que llegado cierto momento nos respetarán y dejarán de buscar agredirnos. Sus ojos permanecerán negros, porque siempre han sido dueñas de sus actos.

Por si no quedara suficientemente clara la importancia capital que tiene el estilo visual en *Hollow Knight*, **la obra opta por emplear una interfaz sobria**, carente de elementos redundantes. Tan solo muestra la vida, el Alma y el Geo. La única información relevante que no aparece es la posición en el mapa, pero podremos acceder a esta con tan solo pulsar un botón, de forma inmediata.

La música es la guinda del pastel. Del mismo modo que el diseño gráfico juguetea con la narrativa del título, la música está ingeniosamente adecuada a cada idea suscitada. Esencialmente, y sin entrar en muchos detalles técnicos, **aporta cinco ideas.** En primer lugar **la melancolía, sentimiento fundamental de la obra y seña de identidad de la actual Hallownest**, es habitualmente mostrada a través de una melodía simple ejecutada por un violín, que a menudo dobla la línea de un piano que también acompaña. Esta es la forma en que se presenta por primera vez el tema principal del juego, aunque irá variando en situaciones futuras.

La vida que reside en los bosques y jardines suele representarse por una variedad tímbrica amplia, con distintas voces que se persiguen y juegan en ligeros y sugerentes scherzos. En contraposición, **la majestuosidad** viene acompañada bien por una mayor intensidad sonora con textura homofónica, bien por la incorporación de la voz humana. Es así como Christopher Larkin consigue que la Ciudad de Lágrimas, con su monumento a *Hollow Knight*, resulte tan impresionante.

Durante **los combates** se opta por melodías más estáticas, pero muy ricas a nivel rítmico, marcando con claridad la caída de compás. A menudo usa métricas irregulares que incomodan al oyente —esta técnica ya la usó *El Señor de los Anillos* con el tema de Isengard, por ejemplo—. Por último, el silencio es el recurso que utiliza la banda sonora para sugerir **miedo o incertidumbre**, y suele aparecer en las zonas oscuras.

Hollow Knight es la perfección y matización de unas ideas prestadas, colocadas en un universo vivo y carismático, diseñado para que todo tenga sentido y cada elemento aporte a la narrativa. **Todo ello de forma sutil, sin necesidad de evidenciar absolutamente nada.** Es el jugador el que debe hacer un esfuerzo activo por introducirse en Hallownest, así como por superar los retos que se le plantean. Quizás no es un juego de capital importancia histórica, pero sí una de las mejores obras del año.

Personalizar a través de amuletos

—

A diferencia de otros metroidvania, en Hollow Knight no hay un sistema de progresión con ramas de habilidades. Sin embargo, podremos adaptar a nuestro personaje según nuestro estilo de juego gracias a un amplio abanico de amuletos, que proporcionan efectos de lo más variados.



DONKEY KONG, ENTRE

lianas y bananas

Con Mario, Yoshi y Kirby ya de camino a Switch, toca preguntarse cuáles serán los planes de Nintendo para otra de sus grandes mascotas plataformeras. Repasamos la historia y evolución de un gorila que ayudó a definir la industria.

POR FRANCHUZAS



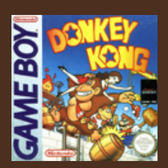
Aunque no es famoso por hacer demasiado hincapié en la faceta narrativa, en cierto modo **Shigeru Miyamoto** fue un adelantado a su tiempo a la hora de usar la historia como motivación. En pleno auge de las recreativas "de marcianos", el creativo japonés ideó un conflicto entre tres personajes que transmitía la premisa con un simple vistazo al dibujo de la cabina. Antes que **Link**, **Zelda** y **Ganon**, o antes incluso que **Mario**, **Peach** y **Bowser** (hay un patrón claro), estaban **Jumpman**, **Pauline** y **Donkey Kong**. El nacimiento de este trío fue un feliz accidente, ya que el plan original era recurrir a personajes ya establecidos como Popeye, Olivia y Brutus. Pero la adquisición de la licencia falló en un primer momento, así que hubo que buscar alternativas y otro clásico de la talla de King Kong sirvió como inspiración.

Estrenada en 1981, *Donkey Kong* pronto **se convirtió en una de las recreativas más populares del mundo** gracias a su original concepto, la diferenciación nivel tras nivel que hacía que el jugador quisiese avanzar para ver el siguiente, y también por ese trío protagonista, con bastante más personalidad que el juego medio de la época. El título **dio un empujón a Nintendo, que replanteó su estrategia y se embarcó de lleno en el desarrollo de videojuegos.** Y por supuesto, también al propio Donkey Kong. Villano, pero a la vez indisolublemente asociado a la identidad de la obra, pasó a ser **uno de los grandes iconos de la cultura ochentera**. Más incluso que un Jumpman que, a pesar de su papel protagonista, tendría que esperar a reinventarse en su propia saga para lograr un efecto parecido.

Nintendo no desaprovechó la ola de popularidad y ***Donkey Kong Jr.*** le sucedió de forma inmediata (en 1982) con un ingenioso cambio de enfoque: ahora Jumpman, ya renombrado como Mario, era el villano que atrapaba a Donkey Kong, por lo que su hijo debería escalar los niveles para rescatarlo. Aunque no tan monumental, esta secuela también fue un éxito por introducir nuevas mecánicas con el cambio de humano a un simio que podía agarrarse a cuerdas y lianas. Sin embargo, aunque Donkey Kong fue un capítulo clave en el desarrollo de la industria, y de Nintendo como compañía, la evolución era imparable. **En 1985, la llegada tanto de NES como de *Super Mario Bros* al mercado americano produjo un cambio en el consumo de videojuegos, así como en los plataformas como género.** El fontanero reclamó el trono del gorila y lo convirtió en una gloria pasada apenas cuatro años después de su puesta de largo.

Si bien estos orígenes arcade sobrevivirían en al-gunas secuelas y spin-offs (los ***Mario vs Donkey Kong*** llegan hasta nuestros días), las posibilidades de juegos como *Super Mario Bros 3*, con su gran mundo de *scroll* lateral, lleno de mapas, fases y secretos para descubrir, le hicieron caer en cierta irrelevancia a finales de los ochenta. Pero de nuevo, la evolución es algo que nunca se detiene, y los noventa también se atrevieron a poner en jaque la supremacía plataformera que se estaba labrando Mario: **Sega y su mascota Sonic ofrecieron al mundo un modo más "molón" de interpretar el género**, así que Nintendo decidió mover ficha para contrarrestar los efectos del primer rival de peso que podía hacerle sombra en el mercado consolero. Y el elegido para tal labor fue nada menos que Donkey Kong.

El gorila abandonó el confort de su Japón natal y puso rumbo a Europa, donde la británica **Rare** recibió la misión de adecuarlo a audiencias noventeras y crear algo con más "actitud" que el tan genial como cándido *Super Mario World*. Tras labrarse una reputación con *Battletoads*, que era en esencia una versión gamberra de las Tortugas Ninja, el por aquel entonces second party de Nintendo insufló nueva vida a la creación de Miyamoto con ayuda de la **tecnología de Silicon Graphics**: Donkey Kong fue reconstruido con polígonos, escaneado y luego transferido a un plano 2D sin perder ese aspecto tridimensional. Habían llegado los **gráficos pre-renderizados**, y con ellos la era *Country*.



Un antes y un después

—

1994 marcó un antes y un después claro para *Donkey Kong*. Los artistas de Rare no sólo se encargaron de plantear un nuevo tipo de plataformas, sino también de rediseñar al propio gorila. La proporción de cabeza y brazos cambió de manera considerable, y adoptó de forma permanente la corbata que había lucido por primera vez en el remake de Game Boy ese mismo año. considerablemente, y adoptó de forma permanente la corbata que había lucido por primera vez en el *remake* de Game Boy ese mismo año.

POR FRANCHUZAS





Entrega portátil

—

De forma paralela a las entregas de sobremesa, Rare también creó una trilogía para Game Boy que, si bien en comparación palidecía ante la falta de potencia, valía como sucedáneo portátil. El primero, *Donkey Kong Land*, fue un juego completamente nuevo, mientras que las secuelas (en particular *Land 2*) tomaron muchos más elementos prestados de sus equivalentes de SNES.

Lanzado a finales de 1994, ***Donkey Kong Country*** tenía un objetivo doble. El primero, ya comentado, ofrecer una alternativa fresca a Mario dentro del repertorio de Nintendo. El segundo, **mantener a SNES relevante en una época donde las tres dimensiones asomaban el hocico**. En PC, juegos como ***DOOM*** giraban cabezas desde el año anterior, y aunque las consolas iban a otro ritmo, tanto Sega como la novata Sony le iban a coger ventaja con el estreno japonés de Saturn y PlayStation esas navidades. Años después, ***Donkey Kong*** volvía a ser una carta fundamental en la mano de Nintendo. Y una vez más, estuvo a la altura de las circunstancias.

La **intensa campaña de marketing** y el aspecto del juego, sorprendentemente detallado y "tridimensional" para una consola 16-bits, lo convirtieron en un pelotazo que a la larga incluso ascendió al podio de SNES con **casi 10 millones de copias vendidas** (sólo le superan ***Mario World*** y ***All-Stars***). El juego en sí no era extraordinario, al menos para una generación que ya contaba con grandes exponentes de ese mismo género, pero tenía la cantidad justa de ideas para mantener al jugador entretenido mientras el apartado audiovisual (la música de David Wise y compañia merece mención aparte) se esforzaba por mantener ese impacto inicial.

Donkey Kong Country no tenía la precisión milimétrica de Super Mario, pero sí tenía un gorila con corbata y un chimpancé con gorra rodando y cargándose a reptiles antropomórficos absurdamente musculados. También tenía animales sobre los que montar, como el **rinoceronte Rambi** o la avestruz **Expresso**. O fases de **vagonetas**. O montones de pantallas bonus escondidas donde menos lo esperabas. O ambientes industriales llenos de mecanismos, que creaban un fuerte contraste con los entornos más naturales de la **Isla DK**. Detrás de la fachada bonita había un plataformas sólido, con momentos memorables y ciertas dosis de extravagancia que uno no esperaba encontrar en los desarrollos de Kioto.

> “
> DKC NO TENÍA LA PRECISIÓN MILIMÉTRICA DE SUPER MARIO, PERO SÍ UN GORILA CON CORBATA

De forma paralela a las entregas de sobremesa, Rare también creó una trilogía para Game Boy que, si bien en comparación palidecía ante la falta de potencia, valía como sucedáneo portátil. El primero, ***Donkey Kong Land***, fue un juego completamente nuevo, mientras que las secuelas (en particular ***Land 2***) tomaron **muchos más elementos prestados** de sus equivalentes de SNES.

Rare demostró su valía y la saga quedó en Reino Unido, donde se produjeron dos secuelas en los años sucesivos. ***Diddy's Kong Quest*** fue el título estrella de la navidad de 1995 y pulió la técnica de renderizado para ofrecer entornos más ricos, así como mayor precisión en las colisiones. Donkey Kong cedió protagonismo a Diddy y la recién llegada **Dixie**, que se convirtió en una de las favoritas de los fans gracias a su planeo con coleta, útil para avanzar en fases exigentes, diseñadas con pulso más firme. El foco en la **temática pirata, con barcos, pantanos y mansiones de ambiente casi onírico,** también dio otro empaque a la obra, considerada de forma casi unánime como un salto cualitativo respecto al original.

Menos consenso hay en torno a ***Dixie Kong's Double Trouble!*** A finales de 1996 el factor sorpresa se había disipado, y si bien Rare

mejoró aún más su tecnología, y aumentó la escala con un mapamundi más amplio y abierto, la ambientación no replicó el misterio de ***DKC2***. Eso sin entrar en que **Kiddy**, un gorila en pijama, tampoco fue tan bien recibido como sus compañeros. Aunque más importante es el hecho de que **el desarrollo 3D ya era omnipresente:** la propia familia Kong disponía de una Nintendo 64 en el juego, y ***Super Mario 64*** había cambiado las reglas una vez más, así que DK cayó a un segundo plano a pesar de sus esfuerzos. Tocaba volver a la pizarra.

Juegos como ***GoldenEye*** y ***Banjo-Kazooie*** demostraron que Rare se sabía adaptar tan bien como Nintendo, y aumentaron las expectativas de cara a una nueva entrega con el simio, que no llegaría hasta 1999. El subtítulo ***Country*** desapareció, y ***Donkey Kong 64*** propuso convertirse en el mayor plataformas tridimensional de la generación 32-bits. Objetivo que en cierto modo consiguió, pero a costa de añadir **multitud de recolecciones paralelas que aguaron el plataformeo en sí**, o casi cualquier sensación de ritmo en el avance. Con cinco personajes, docenas de minijuegos y mundos inmensos, ***DK64*** tenía los números, pero no impresionaba tanto la larga.

El cambio de siglo volvió a alterar el panorama: con la adquisición de Rare por parte de Microsoft en 2002, el mayor peso de aventuras como ***Luigi's Mansion***, ***Zelda*** o ***Metroid Prime*** en GameCube, y la paulatina desaparición de los plataformas (en especial los de ***scroll*** lateral), Donkey Kong tenía más difícil encontrar su sitio fuera de las participaciones en sagas multijugador como ***Mario Kart*** o ***Smash Bros***. Una colaboración con **Namco** lo trajo de vuelta en forma de **juegos rítmicos manejados con bongós** (los ***Donkey Konga***), pero quedaba muy lejos de lo que los fans del gorila esperaban.

Aunque sí salió algo bueno del experimento: los bongós encendieron una bombilla en la mente de **Yoshiaki Koizumi,** relevo de Miyamoto en la dirección/producción de los Mario 3D de GameCube en adelante. Entre los desarrollos de ***Sunshine*** y ***Galaxy***, Koizumi rescató a DK en ***Jungle Beat*** (2004), plataformas que regresaba al ***scroll*** lateral, pero **cambiaba el sistema tradicional de movimiento por uno a base de percusiones y palmadas**. Se veía tan disparatado como suena, razón por la que no alcanzó el éxito de otros juegos del gorila, pero lo cierto es que disfrutaba de la creatividad que convertiría a EAD Tokyo en uno de los estudios más destacados de la era Wii.

Viendo esto, Miyamoto pensó que sería buena idea darle otra oportunidad después de ***Galaxy***, pero su desarrollo llevó de forma natural a ***Mario Galaxy 2***, por lo que hubo que buscar otra alternativa. La historia se repitió, y Donkey Kong **volvió a abandonar Japón**, esta vez para poner rumbo a **América**: los chicos tejanos de **Retro Studios**, fans confesos de la saga, fueron los encargados de revivir la serie ***Country*** casi década y media después de DKC3. ***Donkey Kong Country Returns*** se estrenó en 2010 ante la increduli-dad de muchos, tanto por el cambio de registro de Retro (autores de la trilogía ***Metroid Prime***), como por recibir algo tan tradicional tras tantos años de espera.

De entre los múltiples ***spin-offs*** relacionados con la saga, el más querido quizá sea el alocado ***Diddy Kong Racing*** que Rare lanzó un par de años antes de ***DK64***, aunque Donkey ni siquiera aparece en él. Una década después probó suerte por su cuenta en ***Donkey Kong: Barrel Blast*** para Wii (2007), pero no salió tan bien parado.

El *spin-off* más querido

—

De entre los múltiples *spin-offs* relacionados con la saga, el más querido quizá sea el alocado *Diddy Kong Racing* que Rare lanzó un par de años antes de DK64, aunque Donkey ni siquiera aparece en él. Una década después probó suerte por su cuenta en *Donkey Kong: Barrel Blast* para Wii (2007), pero no salió tan bien parado.

Aunque Retro aportó ideas por su cuenta, ***Returns*** casi tenía más de homenaje que de entrega nueva. El estudio dejó su huella, **el salto a 3D real y la paleta de colores alteraron el tono**, y gran parte de los diseños de Rare quedaron en los noventa, **pero aún había mucho del ADN del primer *Country* en la selección de mecánicas, ambientes y melodías**. Claro que esa era la intención, y ***Returns*** fue otro éxito, convirtiéndose de lejos en el juego más vendido de Retro Studios. Por esto, y por algunas cuentas pendientes (como la total ausencia de niveles acuáticos), se puso en marcha una segunda entrega para la siguiente consola de Nintendo.

Tropical Freeze llegó a Wii U en 2014, y permitió que Retro **diese mayor rienda suelta a su creatividad** una vez que la saga ya había quedado re-establecida entre las audiencias modernas. La variedad y el nivel de diseño en general ganó puntos, aunque la recepción fue más fría a pesar de ello: con Wii U sufriendo para hacerse sitio en el mercado, y una sensación de saturación con el género (vino precedido por juegos de Mario, Sonic y Rayman, que además distaban de ser los únicos plataformas de la consola), Donkey Kong se vio una vez más abocado a cierta irrelevancia a pesar de alcanzar uno de sus mayores picos en calidad.

En pleno 2017, el icono que tanto ha dado que hablar a la industria a lo largo de las décadas vuelve a estar a la sombra, esperando otra oportunidad. El formato híbrido y la buena recepción de Switch son factores que pueden jugar a su favor para un hipotético regreso, aunque de momento no hay nada firme. Con el prometedor ***Mario Odyssey*** a la vuelta de la esquina, está claro que ahora es el momento del fontanero para brillar. Pero la historia ya nos ha enseñado que le gusta repetirse, así que siempre quedará esperanza para los fans del gorila que mejor ha sabido lucir una corbata.



UN NUEVO TIPO DE SHOOTER

con más estrategia

Todo evoluciona, y los videojuegos no son una excepción. Evoluciona la forma de jugarlos, los periféricos que utilizamos, las sensaciones que transmiten… y por supuesto los géneros. Incluso el todopoderoso *shooter* debe adaptarse para sobrevivir.

POR CARLOS SANTILLANA

NO DEJEMOS NUNCA DE EVOLUCIONAR

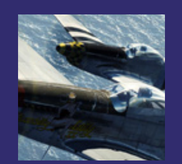
El shooter clásico deja paso a un serio competidor

Con una comunidad tan activa como tiene el mundo de los videojuegos, no le queda otra opción que **adaptarse continuamente a su entorno para no quedarse atrás.** Como si fuera un ser vivo en un entorno hostil, los videojuegos no pueden acomodarse indefinidamente en una fórmula que funciona. Aunque durante un tiempo les funcione vivir del éxito con el mínimo esfuerzo, llegará el momento en que el usuario diga "basta ya" y haga que una serie de títulos, o incluso todo un género, caiga en un olvido del que algunos no han llegado a recuperarse..

Puede que el género de los *shooter*, en especial los que usan una perspectiva en primera o tercera persona, sea el **indiscutible rey** por su mezcla de acción rápida, sencillez y diversión. Una fórmula tan buena que apenas ha variado desde los abuelos del género: *Wolfenstein* y *Doom* no fueron los primeros de su estilo, pero sí los que lo popularizaron. No significa que las mecánicas no hayan evolucionado, aunque los cambios no sean tan palpables.

Además, no ha sido hasta hace muy poco que **se han atrevido a dar unos pequeños pasos en busca de algo nuevo**. Aquí es obligatorio mencionar al excelente *Overwatch* —los más puristas quizá prefieran *Team Fortress 2*—, que a pesar de que usa la misma base del género de acción rápida y sencilla, se ha atrevido a darle un toque único con personajes llenos de carisma y con grandes diferencias entre sí. Nada de soldados clónicos con todo un arsenal a su disposición.

> “
> NO TODO ES DISPARAR AL BULTO CON MÁS SUERTE QUE HABILIDAD



World of Tanks y War Thunder, pioneros

—

Aunque no han inventado el género, son los que lo empezaron a popularizar. En especial en consolas, donde todo lo que huele a simulador se mira con mucho recelo.

POR CARLOS SANTILLANA

DE HUMANOS A MÁQUINAS

Lo habitual es que usen algún tipo de vehículos o naves

El cielo es el límite

Al dejar de lado las limitaciones que impone un personaje humanoide, las posibilidades se multiplican. Desde enormes vehículos post-apocalípticos, a gigantescas naves de millones de toneladas.

Una apuesta arriesgada, y todo sea dicho, **muy de agradecer en un género que empezaba a oler a cerrado**. Sin embargo, no son pocos los que piensan que no es suficiente, y se han atrevido con una evolución mucho más radical del género. Tanto que podría pasar sin muchos problemas como un nuevo género en sí mismo.

Cada vez que se crea un nuevo género o subgénero cuesta mucho ponerle nombre. Solo hay que ver que **seguimos diciendo que tal juego es "tipo *Dark Souls*"**. En este caso se trata de los ***shooters* competitivos más "lentos", donde normalmente usamos algún tipo de vehículo en lugar de personajes humanoides**. Algunos ejemplos serían *World of Tanks, War Thunder, Cloud Pirates, Crossout, Dreadnought* o incluso el futuro ***Skull and Bones***, entre otros.

Este "nuevo tipo de *shooter*" cuenta con un ritmo mucho más lento, pausado y estratégico que el del *shooter* medio. Nada de salir a todo trapo de nuestra zona para caer fulminado en un par de segundos por un disparo con más fortuna que habilidad. Ni tampoco lo de ir dando brincos sin parar mientras lanzamos explosivos a lo loco con la esperanza de que algún incauto se dé de bruces contra ellos.

En esta clase de shooter **es mucho más importante la estrategia que la rapidez**, y aunque cada uno es bastante diferente del resto, todos cumplen más o menos con estas características: el trabajo en equipo es primordial, ir por nuestra cuenta suele ser mucho más catastrófico que en otros shooters; enormes diferencias entre clases; personajes, o mejor dicho vehículos relativa-



mente lentos, tanto en su movimiento como en sus formas de ataque; vidas limitadas o donde cada baja tiene un impacto significativo.

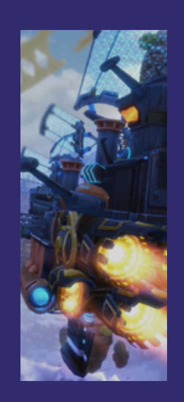
Todo esto en conjunto crea una forma de shooter tan distinta a lo que estamos acostumbrados que podría dar lugar a un nuevo subgénero. **Un género que en realidad ya lleva un tiempo intentando hacerse un hueco en la comunidad**, como conocerán los aficionados a *World of Tanks* o incluso otros intentos previos. Estos juegos siempre han tenido su público fiel, pero también escaso en comparación con otros productos del estilo. Esto es algo que está empezando a cambiar de forma evidente con la llegada de más exponentes del género, hasta el punto de que va a probar suerte con el triple A de pago en *Skull and Bones* —normalmente son *free to play*—.

¿El motivo de esta nueva tendencia? Bastante más sencillo y lógico de lo que parece: **nos hacemos mayores**. Este género ha aparecido en parte a raíz de los simuladores, unos juegos que siempre han sido la delicia de la comunidad más curtida, pero demasiado exigentes para muchos otros, además de apenas existir en consolas. Junto a una comunidad que ha estado compuesta en su mayor parte por gente joven, que buscan acción rápida y frenética, pero de eso hace ya muchos años.

Esos antiguos niños han crecido y siguen siendo tan jugones como el primer día. Sin embargo, sus gustos han cambiado, así como su forma de jugar. Ya no les atrae tanto el frenetismo y prefieren algo más calmado; ahora usan los videojuegos para relajarse y prefieren un desafío para su mente más que su habilidad con los dedos. En muchos casos esto lleva directamente a dejar de lado el shooter competitivo, pero en muchos otros lleva a buscar alternativas.

Se puede decir que estos nuevos shooter son esa alternativa. **La esencia del género es la misma, pero su estilo de juego es radicalmente diferente**. Por ejemplo, en juegos como *World of Tanks* y *War Thunder* prima sobre todo la colocación en sus modos con tanques o buques de guerra, y el juego cooperativo en sus modos con aviones. En *Dreadnought* las naves son tan lentas y tan diferentes que el juego en equipo se vuelve indispensable; algo parecido ocurre con *Cloud Pirates*. En *Crossout* es casi igual de divertido crear tu propio vehículo como jugar en red, siendo gran parte de su encanto el diseñar un vehículo tan único como letal. *Skull and Bones* por ahora recuerda a *Dreadnought*, con grandes navíos de movimiento pausado en un entorno muy abierto.

Como digo, cada uno tiene sus peculiaridades, pero en general es una modalidad de shooter más relajada, pero al mismo tiempo mucho más estratégica que a lo que estamos acostumbrados. **Es una forma de seguir batiéndonos el cobre en partidas competitivas si, como un servidor, ya no os gusta tanto la locura que eran títulos como *Unreal Tournament*.**



Cloud Pirates recuerda más al clásico shooter

—

De entre los títulos mencionados Cloud Pirates es el más similar a los típicos shooter competitivos. Relativamente rápido y sin vidas limitadas. Ideal para probar el género sin ser demasiado exigente en su estrategia.



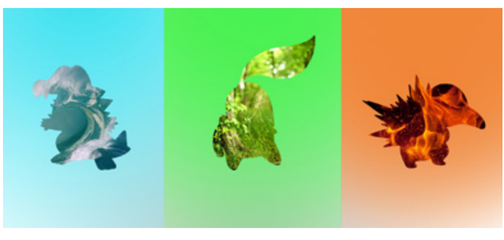
PLAYER ONE | POKÉMON

ORO Y PLATA

POR ISRAEL MALLÉN

Pokémon Oro y Plata son las secuelas perfectas para una saga que iba a terminar con la segunda generación. Su relanzamiento en Nintendo 3DS es la oportunidad idónea para volver a Johto y Kanto, derrotar al Team Rocket y obtener 16 meda-







RETORNO A JOHTO

¡HAZTE CON TODOS!



GOLD, PROTAGONISTA DE ORO Y PLATA

—

Fue el segundo maestro Pokémon al que encarnamos y el único capaz de derrotar a Rojo. Hasta la fecha, es el mejor Entrenador de toda la saga.

En el periodismo, **la objetividad no existe**. Cada elemento de la información pasa por el filtro del profesional que la compone. Darle más protagonismo a una de las Ws que a otra, incluso con la más honesta de las intenciones, constituye un acto de subjetividad que fluye por las venas de cada texto, pertenezca al género que pertenezca. Ni que decir tiene que la presencia del redactor en su pieza es gradual y depende del género. Los artículos de opinión son los que, como su nomenclatura refuerza, tienen mayor carga opinativa. No obstante, siempre debe primar la honestidad, aunque, cada vez que leo según qué prensa, me entran dudas de que eso fuera lo que dijo mi profesora en clase. **¿Qué es la honestidad?** Para mí, entre otras muchas cosas, es saber volver.

Aunque me considero un *Hoenn baby* de postín, pues fue en las islas de la tercera generación donde pasé la mayor parte de mi niñez, **la primera vez que un Entrenador llevó mi nombre fue en Pokémon Oro.** Tal era mi ternura que inicié mi viaje con Cyndaquil porque fui directo a por la primera Poké Ball que vi. Mi primera experiencia completa con Pokémon consistió en **recorrer dos regiones y cosechar 16 victorias** en los gimnasios correspondientes. Casi nada.

Tras emular a mi yo pueril y reconquistar Johto, diré sin tapujos que la segunda generación conforma **una de las secuelas mejor planteadas** de la Historia del medio videolúdico. Toma elementos de las ediciones *Rojo, Verde y Azul* sin complejo alguno, así como corrige la extensa lista de errores que plagaban los cartuchos originales. A eso le suma una Pokédex reconocible por los primeros entrenadores, pero con nuevos Pokémon, cuyo diseño es continuista en el mejor de los sentidos. Oro y Plata nacieron como **una segunda parte para un relato que cerrar**. Este iba a ser el final de la franquicia (y qué final), pero la suerte y las ventas evitaron que la cifra de criaturas se detuviera en 251.

En lo tecnológico, la segunda generación constituye **un hito a nombre de Satoru Iwata**. El tristemente fallecido ex presidente de Nintendo. Fue él quien diseñó una herramienta con la que comprimir Kanto y Johto en un mismo título, algo impensable en su día y que hasta hoy solo se ha repetido, precisamente, con los remakes de *Oro y Plata* para DS. Tal fue su mérito que Tsunekazu Ishihara, presidente de The Pokémon Company, asegura que **Iwata fue el artífice de que Pokémon se consolidara en Occidente**.

Su gran virtud en lo jugable es la capacidad para capturar la esencia de sus predecesores, sin rupturismo alguno. En aquel momento, la de *Pokémon* era una fórmula fresca que no necesitaba grandes cambios. ***Oro y Plata* sitúan la acción en Johto**, región colindante con Kanto, tres años después de las aventuras de Rojo y con el Team Rocket de vuelta a las andadas. El planteamiento es el mismo, como lo será durante cuatro generaciones más. A grandes rasgos, Oro y Plata no cambian nada respecto a Rojo, Verde y Azul.



> *Oro y Plata corrigen los errores de los cartuchos originales*

POR ISRAEL MALLÉN



SILVER, EL RIVAL POR EXCELENCIA

—

El hijo de Giovanni es el mejor exponente de la figura del rival en Pokémon. Su evolución, riqueza y habilidad son encomiables.

Es una generación de matices. **Los 151 monstruos de bolsillo primigenios siguen ahí**, pero se añadió otro centenar para aportar el punto justo de variedad. Los entrenadores experimentados se reencuentran con sus criaturas favoritas a la par que amplían su conocimiento sobre una diégesis de la que ya se creían expertos. Los noveles hallarán a los Pokémon que entrenó la quinta anterior, pero también a **un cúmulo de nuevos seres que idolatrar**.

Tanto el cartucho argente como el dorado son secuelas conscientes del valor marketiniano de los Pokémon. Toda nueva edición debe construirse, en su justa medida, en base a experiencias anteriores. Por duro que sea para el fan acérrimo, **la aceptación de Stunfisk requiere un hueco para Pikachu** en la Pokédex de turno. Game Freak acertó en tanto que los cien diseños de *Oro y Plata*, basados casi por completo en animales reconocibles, siguen la línea trazada por las criaturas más atractivas de Kanto. Con Marill y Tyranitar, **Johto vira más hacia Pikachu y Arcanine que a Grimer y Jynx**. Nadie recuerda los horribles sprites originales, sino su colorida y mejorada versión de la segunda generación.

El Profesor Elm y el Señor Pokémon introducen **uno de los enclaves de la futura vertiente competitiva**: la crianza. Los primeros bebés (Togepi, Elekid, Magby, Smoochum, Tyrogue, Cleffa, Igglybuff y Pichu) constituyen una invitación kawaii para que los entrenadores se aventuren a combinar especies. Como toda mecánica recién introducida, la crianza **se depuró con el paso de los años** hasta erigirse como imprescindible para el competitivo.

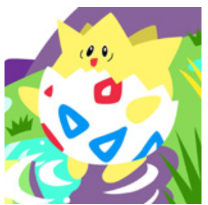
Su mayor valor reside en **la evolución del rival,** antológica y sin parangón en Pokémon hasta la fecha. Silver, un niño abusón y prepotente a la par que inseguro, roba su primer Pokémon en pos de convertirse en el más fuerte. Tanto el protagonista al que encarnamos como su rival comparten fin, ser los entrenadores más destacados, pero cambian los medios. En el caso del joven pelirrojo, llegar a esa meta implica **maltratar a sus criaturas**, capturar a las más fieras y escupir en el rostro de los Pokémon más tiernos. La fuerza bruta le brinda éxitos sin contestación posible, salvo en los enfrentamientos contra nuestro equipo. No obstante, la aparición de Lance revoluciona a Silver, quien **aprende a amar a sus Pokémon**. Las derrotas inapelables contra Gold y Lance, obstáculos insalvables en su sendero hacia la gloria, le obligan a reflexionar sobre el porqué de su flaqueza.

> *Silver es uno de los personajes mejor construidos de toda la saga*

Silver es **el primer personaje con grises en un universo multicolor**; el único que evoluciona en una franquicia que gira en torno a ese concepto. Hasta él, toda la diégesis de *Pokémon* estaba compuesta por seres maniqueos, incapaces de entender una postura ajena a la propia y férreos defensores de sus convicciones. Gracias a la lección de Lance, que le muestra el valor de la relación con las criaturas que habitan su mundo, Silver medita sobre el vínculo que se establece entre Pokémon y entrenador. Esta metamorfosis cobra más sentido en una generación, la segunda, en la que **se estrenó la estadística de la amistad.**



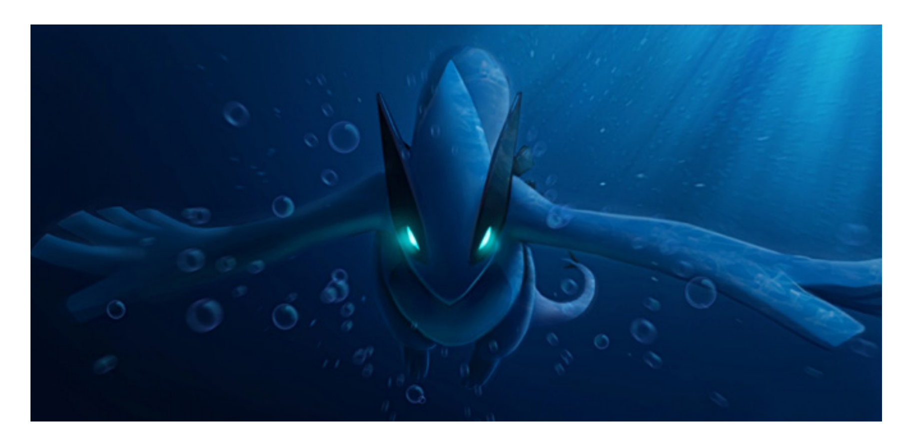






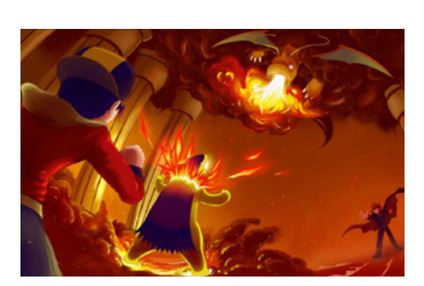
Y lo mejor es que el jugador es testigo directo, combate a combate, de esa transformación gradual. En el caso de Azul, nieto del Profesor Oak, **la única variación se produce a espaldas del usuario**. La muerte de su Raticate, que incluso podría ser responsabilidad de Rojo, marca al futuro Campeón. Sin embargo, dicha variación en el comportamiento es demasiado sutil como para que el *target* de aquellos juegos extrajera enseñanza alguna. La moraleja de Silver, uno de los personajes mejor construidos de toda la saga, **filtra su lección en el dueño del cartucho**, gota a gota, hasta que desborda en el momento preciso, justo antes de enfrentarse a la Liga Pokémon.

Pero si algo me encandila de Oro y Plata es el cierre definitivo: **el combate contra**



Rojo. A lo largo de la aventura por Johto, Gold supera al niño que derrotó al Team Rocket tres años antes que él. Lo hace acabando de una vez por todas con la organización criminal y su líder, además de ganando 16 medallas de gimnasio y alzándose Campeón en dos ocasiones. Aun así, **su naturaleza es la misma que la de los juegos que protagoniza**; es una secuela. La sombra de los anteriores títulos, así como la del entrenador legendario, se ciernen sobre *Oro y Plata* durante todo el periplo. Cada novedad se juzga con lupa y se compara con las virtudes de Kanto. Ese lastre impide que Gold conforme su propia leyenda porque le condena a una segunda plaza.

Por eso, **la batalla contra Rojo es crucial**. La victoria en el Monte Plateado actúa como catarsis y explosión definitiva. Implica un golpe sobre la mesa, una lección sobre superación personal. No es una lid contra el entrenador legendario, sino contra nosotros mismos. Esa disputa enseña a afrontar nuevos retos y despojarse de la nostalgia para vivir nuevas experiencias. **Ni Rojo ni su equipo son mejores por ser los primeros,** ni siquiera por ser nuestro personaje pocos años antes. A pesar de las dudas, fuimos capaces de abandonar el recuerdo de Charizard para entablar amistad con Typhlosion y otro centenar de seres. Batimos un récord de medallas ganadas. Y, sobre todo, nos vencimos a nosotros mismos. *Pokémon Oro y Plata* constituyen una clase magistral sobre la evolución. El Profesor Elm estudia la de los monstruos de bolsillo; el jugador explora la propia. **Johto es una metáfora constante sobre la relación con el ayer,** tanto en sus entornos como en su argumento. La victoria frente a Rojo en la cúspide del Monte Plateado ejerce como meta y como una lección que nos acompañará por siempre.



GOLD, EL CAMPEÓN TOTAL

—

El doble enfrentamiento contra Lance consagra al protagonista como el único capaz de obtener 16 medallas y derrotar dos veces al Alto Mando y al Campeón.

La segunda generación tiene fallos, por supuesto. Además de las limitaciones de la época, relativas al aspecto gráfico o de espacio en la mochila, hay un defecto que arruina la experiencia para cualquier jugador mayor de 10 años. **El desajuste de niveles** entre el equipo del protagonista y el resto de entrenadores es flagrante. Hay una anécdota que lo ejemplifica a la perfección. De pequeño, me colé en la guarida del Team Rocket en Pueblo Caoba junto a Lance. Se supone que esa zona debe ser superada tras la consecución de seis medallas, pero es accesible tras obtener la MO Surf. No me percaté, no tanto por la edad como por el hecho de que los esbirros del Team Rocket poseían Pokémon con un nivel inferior al 20. Mi Typhlosion lucía un flamante 40 encima de la barra de salud, por lo que **el reto fue inexistente.**

Pokémon Oro y Plata, pese a sus defectos, son **una de las mejores secuelas del medio**. Se sustentan en torno a la experiencia anterior y la enriquecen con matices acertados para, al final, deconstruir al propio jugador enfrentándolo contra su yo del pasado. En Johto no hay riesgo, la fórmula de Pokémon todavía era refrescante y no lo necesitaba. Así, esta continuación se limita a pulir la mayoría de defectos de *Rojo, Verde y Azul*. No obstante, el aliño, aunque ligero, dota de un sabor exquisito al plato resultante gracias a diseños acertados, **una ambientación nipona brillantemente lograda** y una lección magistral sobre la evolución personal. Johto siempre será un lugar al que volver para hacerse con todos.

LUGIA, SEÑOR DE LOS MARES DE JOHTO

—

La búsqueda de Lugia es una de las aventuras más emocionantes de la franquicia. Este bello legendario es la máxima expresión de la elegancia.









PLAYER ONE

HOOK

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

Creado para aprovecharse del tirón de la película que adapta, *Hook* pide a los niños que convenzan a sus padres para desembolsar unos billetes que ayuden a derrotar al capitán Garfio en su reluciente Megadrive. Y resulta que ese dinero ha sido mejor invertido en el juego que en el filme.



HOOK, CLÁSICO DE CULTO

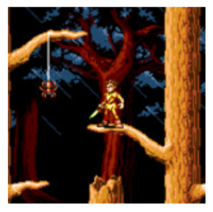
A pesar de que la película no cuenta con muy buenas críticas en general, en su momento llegó a recaudar casi 300.855.000 millones de dólares, y se considera una película de culto en la industria del cine.

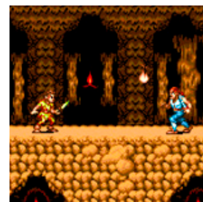
Los videojuegos y el cine siempre han ido de la mano, de una forma u otra. Quizá ahora unos beban más de otros a la hora de encontrar inspiración para crear historias, cinemáticas o estilos, pero como en toda adaptación, los jugadores siempre vamos a verlo con algo de temor. No es nada nuevo. **El auge de ambas industrias las tentó a darse de comer la una a la otra**; yo hago un videojuego, tú haces una película infame; yo ruedo un filme, tú lo trasladas a una videoconsola de la forma más vergonzosa posible. Es así como obtenemos, por ambas partes, algunas adaptaciones poco menos que deleznables, pero también encontramos algún que otro título decente de cuando en cuando.

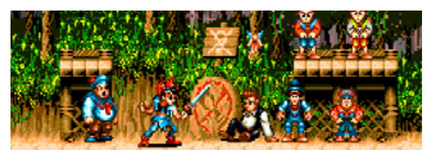
Esto es lo que me ocurre a mí con *Hook*, videojuego que desde bien cría he podido disfrutar en su versión para Megadrive. La película, lanzada en 1991 y dirigida por el legendario Steven Spielberg, es un hito del VHS, de película de sobremesa; **un largometraje de culto**, a su manera, que cuenta la historia de un Peter Pan adulto que ha sentado la cabeza en el mundo real y ha llegado a olvidar quién es y de dónde viene. Una envejecida Wendy intentará hacerle recordar los tiempos en los que era un héroe, pero no es hasta que el capitán Garfio secuestra a sus dos benjamines cuando Peter deja el escepticismo a un lado y marcha raudo a enfundarse en sus archiconocidas mallas. Y es impresionante cómo una película con un argumento, asumámoslo, atractivo dentro del universo de *Peter Pan y Wendy* y con un reparto tan sobresaliente que cuenta con Robin Williams, Dustin Hoffman, Julia Roberts, Bob Hoskins y Maggie Smith, entre otros, llegue al aprobado raspado. Pero era la norma con las películas de culto de los noventa, nuestra mente infantil alucinaba con esas cintas de vídeo que, repasándolas de adultos, están plagadas de inconsistencias. Pero tiene algo con lo que cuentan todas las generaciones: **el encanto de la nostalgia.**

Hook también se sumó a la moda de los videojuegos en diversos formatos. Pudimos disfrutar de un patético intento de videojuego en la NES y en la Game Boy (sí, en los noventa) por parte de Sony Imagesotf/Ocean; en formato *beat'em up* por cortesía de IREM en una versión arcade bastante decente y entretenida; un *point and click* en la Amiga, la Atari ST y DOS por parte de Ocean/Shawdow Software; y la versión que hoy nos ocupa, la más conocida y, posiblemente, también la más destacable: ***Hook* para Megadrive, SEGA CD, Game Gear y SNES**, título desarrollado por Sony Imagesoft/Ukiyotei al más









puro estilo de los plataformas que inundaban las consolas de los noventa.

Lejos de la mediocridad de una película que salvo para los más nostálgicos, no ha envejecido tan bien como esperaba, ***Hook* en su versión para videoconsolas es un producto altamente disfrutable incluso hoy en día**, con una dificultad considerable (a veces, incluso exagerada a mi parecer, o será que soy muy torpe) y unos gráficos que podemos seguir considerando vistosos y sobresalientes. ***Hook* es sencillo, y su único deseo es el de entretener al jugador, conozca la historia o no.** Te pone brevemente en situación antes de la pantalla de título con una intro que yo recuerdo con mucho cariño, sobre todo cuando el barco del capitán Garfio sobrevuela el cielo nocturno y su silueta se aprecia gracias a la luz de la luna. Entonces, te lanza de lleno al mundo de Nunca Jamás con la misión de ayudar a Peter Pan a recuperar su espada, aceptar quién es realmente, demostrar a los Niños Perdidos que sigue siendo el héroe que admiraban en el pasado (a pesar de que el tiempo no pasa en el País de Nunca

UNA ADAPTACIÓN DIGNA DE NOTABLE ALTO

HOOK NO SOLO APROVECHABA EL TIRÓN, TENÍA ALGO MÁS QUE OFRECER

Jamás) y salvar a sus dos hijos, que son ahora sus mayores tesoros.

Hook es un videojuego de plataformas al uso en el cual el jugador debe recorrer diferentes pantallas con diferentes enemigos evitando ser golpeado hasta llegar a un jefe de nivel, derrotarlo y seguir avanzando. Sin embargo, esta simpleza que tanto nos cautivaba en los noventa sigue siendo encantadora debido a que nos encontramos ante un producto muy bien desarrollado. *Hook* le da un toque propio a la historia ya contada en la película, y sus elementos están planificados para formar parte de la experiencia, y maximizarla. ***Hook* no es una adaptación, sino que merece ser calificado como videojuego por méritos propios**.



Una desarrolladora de película

Sony Imagesoft ha adaptado otras películas en formato videojuego, como *Bram Stoker's Dracula*, *Mary Shelley's Frankenstein* o *No Escape*.

En su versión de Megadrive, *Hook* presume de unos gráficos que alcanzan el notable alto. **La pantalla rebosa color y muestra una animación fluida con unos fondos bien definidos**, que no sobrecargados. Aunque no podemos decir lo mismo de los personajes, en su mayoria *sprites* reciclados. Pero eso no impide que también sean atractivos. Destacable me parece el cambio de Peter Pan cuando se transforma en quien realmente es, pues se puede apreciar, incluso, el cambio de carácter de un personaje hecho de píxeles. Y eso es muy meritorio. Este apartado gráfico alcanza su culmen en una batalla final con un capitán Garfio mejor elaborado que otros personajes. Lucha contra Peter Pan en el mástil de su barco pirata, adornado con un esqueleto que le da bastante calidad a la escena. Algo de agradecer, pues la batalla final no nos hace pasar un mal rato. **Un hecho curioso teniendo en cuenta que la dificultad puede considerarse media**. Si bien he mencionado que la batalla final resulta un tanto anticlimática por su reducida dificultad, sí creo que otros jefes de nivel pueden resultar excesivamente complejos. Pero eso no impide que *Hook* sea un título muy divertido de explorar, sobre todo volando. Cuando Peter Pan se halla con Campanilla, de esta caen una serie de polvos mágicos con los que podremos volar durante un tiempo limitado y que **nos permite apreciar la dedicación por parte de los desarrolladores.** Peter Pan puede volar en vertical, horizontal y diagonal, convirtiendo cada vuelo en una práctica única y muy amena, además de simpática.

> HOOK MERECE SER CALIFICADO COMO VIDEOJUEGO POR MÉRITOS PROPIOS

UN VIDEOJUEGO, INFINITAS VERSIONES

—

También se desarrolló una versión de Hook para SEGA Master System, pero nunca llegó a ver la luz. Era prácticamente idéntica a la versión de Game Gear y puede conseguirse en forma de ROM en Internet.







En cuanto a la música, ésta aparece acreditada al compositor John Williams y, si bien no deja de ser una reedición de la música original del largometraje, está muy bien adaptada al *chip* de la consola y no suena nada estridente ni fuera de lugar. Son melodías limpias y melódicas que pueden llegar a adentrarse de lleno en tu cabeza y no salir en un largo rato. Esto me hace pensar que en un sistema con una mejor tarjeta de sonido, la banda sonora de Hook habría sido muy destacable.

Hook, en su versión para Megadrive, es un título digno de tener en tu estantería si eres un poco coleccionista. **El arte que vemos en la portada de su versión física es bastante impresionante**, acorde con sus gráficos y música habida cuenta de que es un videojuego que vio la luz en 1992. Pero si uno no quiere tener este título entre sus manos, sí que recomiendo jugarlo como mínimo. Merece la pena dedicarle una tarde a *Hook* y dejarse retar por su jugabilidad, a veces estridente, pero en el buen sentido. Y si bien *Hook*, jugado de forma enteramente fluida, no llega a la hora de duración, un jugador experimentado que nunca lo haya probado podría alcanzar las dos horas de juego, con suerte. Una duración adecuada para pasar un buen rato durante una tarde de verano en la que no sepamos qué hacer y un buen título que volver a probar de cuando en cuando.

Hook, obviamente, fue creado para ser orientado a niños y aprovecharse del éxito de la película que estaba adaptando, pero dentro de eso, no podemos negar que es un producto mucho mejor elaborado que tantos otros de su misma naturaleza. **Es vistoso y da gusto jugarlo;** sus gráficos no dan vergüenza ajena, así como su historia, y es realmente un videojuego que un niño (y un no tan niño) disfrutaría alegremente a pesar de saber que es el vestigio de un *blockbuster* que ya pasó a mejor vida. *Hook* puede ser frustrante en ocasiones, y por supuesto, no es un producto perfecto, pero un buen amante de los videojuegos **sabrá apreciar el cariño que guarda el cartucho en su interior**.

EL REY DEL POP... ¿Y DE NUNCA JAMÁS?

—

El juego casi es protagonizado por Michael Jackson, pues fue considerado como protagonista de la película, pero rechazó el papel debido a tener como protagonista a un Peter Pan adulto. Menos mal que aún nos queda *Michael Jackson's Moonwalker.*



PLAYER ONE

SUPERMAN 64

POR JAVIER BELLO

Recordamos uno de los mayores desastres de la historia de esta industria, centrándonos en el singular desarrollo del título y cómo terminó siendo considerado como uno de los peores juegos del mundillo.

LA DEBACLE DEL HOMBRE DE ACERO

¿ES TAN MALO COMO PARA CONSIDERARLO UNO DE LOS PEORES JUEGOS DE LA HISTORIA?

Es probable que os sorprenda mi elección de este mes para repasar el pasado de la industria, pero me he dado cuenta de que seguíamos la tendencia de recordar exclusivamente a los grandes clásicos o joyas olvidadas.



SUPER GLITCHES

—

Superman 64 es notorio por muchas cosas, incluyendo, como no, la enorme cantidad de *glitches* que nos podemos topar jugando.

Así que pensé que para este número podría ser más interesante dedicar mi artículo a **uno de los mayores descalabos** centrados en el superhéroe más famoso de todos los tiempos, con el bochornoso juego que protagonizó para Nintendo 64.

La aventura del hombre de acero de 1999 estaba inspirada en la serie de animación televisiva que por aquel entonces gozaba de enorme popularidad, y Titus Software tenía ideas muy ambiciosas para el desarrollo del juego. Su intención inicial era permitir al jugador explorar libremente **una recreación en 3D de la ciudad de Metropolis** y tener acceso a todos los poderes del personaje para hacer frente a todo tipo de situaciones. Sin embargo, si habéis probado el título sabréis que todas las promesas del estudio cayeron en saco roto, y acabó siendo considerado uno de los peores juegos de la historia. Así que, **¿cuales fueron las causas de semejante debacle?**

De acuerdo con Eric Caen, co-fundador de Titus Software y productor del infame juego, los principales culpables del resultado fueron las constantes trabas que tanto DC Comics como Warner Bros. imponían a la desarrolladora, que se veía **obligada a esperar a que aprobaran cada una de las decisiones de diseño**, o tener que modificar montones de partes del juego para plegarse a sus deseos.

El comienzo de este singular culebrón ocurrió en 1996, cuando Eric se enteró de que Warner Bros. iba a producir una serie de animación sobre el superhéroe, y rápidamente se quiso hacer con los derechos para crear un videojuego sobre la misma. Durante las negociaciones con el equipo que llevaba las licencias todo parecía ir de maravilla, congeniando ambas partes tanto a nivel creativo como profesional. Sin embargo, una vez se firmó el acuerdo, **Warner despidió al grupo al cargo y fue sustituido por otro** que según las palabras de Caen en una entrevista años más tarde: «*les odio a ellos y a su proyecto desde el principio*».

De acuerdo con testimonio del desarrollador —extraído de numerosas declaraciones a posteriori—, el nuevo equipo que Warner asignó menospreciaba a su estudio, diciendo que hubieran preferido colaborar con EA porque habrían pagado más y trabajaban mejor. **Titus Software no era ningún desarrollador novato**, y ya contaba con más de una treintena de títulos en su haber incluyendo juegos basados en licencias como *Blues Brothers* o *Dick Tracy*. En cualquier caso, la opinión del estudio parecía importarles muy poco y querían **sustituir la idea original de crear un juego de acción y aventura por uno al estilo *Sim City*** donde Superman fuera el alcalde de Metropolis. Y aunque consiguieron ganarle el pulso a semejante idea disparatada, los problemas no habían hecho más que empezar.

POR JAVIER BELLO



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

—

Sin duda, una de los elementos más conocidos de Superman 64 son sus infames secciones de vuelo a través de cientos de anillos en el cielo, que terminaban siendo ridículamente largas y soporíferas.





PODERES POR FASCÍCULOS

—

Muchos de los dones emblemáticos del héroe tan solo estaban disponibles en algunos niveles como *power ups*.

Warner Bros. se dedicó a cuestionar cada decisión y paso en el proceso de desarrollo hasta un punto que rozaba lo absurdo, **retrasando el avance del proyecto constantemente** mientras esperaban la aprobación de cualquier ajuste a través de varios intermediarios. Elegir a los villanos a los que se enfrentaría el héroe y que era o no era capaz de hacer dentro del juego llevó meses de discusión, teniendo que citar Cómics y viñetas concretas de las aventuras del kriptoniano cada vez que les decían «*Superman nunca haría eso*».

También tuvieron que ingeniárselas para hallar el modo de **satisfacer algunas demandas un tanto ridículas**. Warner no quería que Superman golpeara a nadie en su juego, pues no deseaban representar al héroe como alguien que resuelve sus problemas con violencia. La solución al dilema fue hacer que la acción transcurriera en un mundo virtual, donde los enemigos fueran formas humanoides oscurecidas o robots que el héroe pudiera golpear sin que se cuestionase la moralidad del asunto. Del mismo modo, también circunnavegaban el hecho de que Superman no pudiera destruir los escenarios ni ningún elemento de los mismos, ya que nada de lo que ocurría en pantalla era real dentro del universo del personaje. La querencia de la productora era que no fuera posible comportarse «*como una mala persona*».

De esta forma, el desarrollo se fue prolongando más y más, hasta tal punto que Titus **sobrepaso la fecha de lanzamiento en 6 meses**, y para cuando por fin estuvo finalizado, el resultado estaba muy lejos de las promesas iniciales del estudio.

Según Eric, el producto final apenas **tenía implementado un 10% de las ideas que tenían proyectadas**. Así, no quedaba rastro alguno de los extensos niveles que querían crear para que Superman hiciera gala de todas sus habilidades. En su lugar, los escenarios que presentaba eran bastante pequeños, claustrofóbicos y con un diseño bastante limitado. Y de los 14 niveles creados para el juego, la mitad de ellos tuvieron que ser dedicados a los vuelos a través de los infames

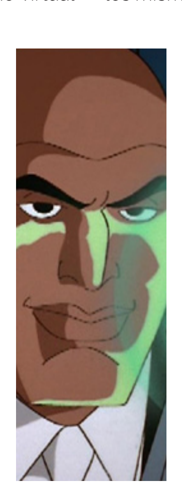
anillos.

Pero *Superman 64* no solo sufrió repercusiones por temas de diseño y retrasos en su desarrollo, su rendimiento técnico y optimización también se vieron muy afectados. La tasa de *frames* a la que se movía el juego oscilada constantemente, la cámara era muy mejorable, y por supuesto, **los controles eran bastante ortopédicos e ineficientes**, en especial para los segmentos de vuelo con los anillos. De nuevo, Caen afirmaba que el control de calidad y el visto bueno final fue cosa de Warner Bros., pero incluso así, sabía bien que el título estaba destinado al desastre meses antes de salir al mercado.



Con todo este bagaje en lo que respecta a su desarrollo, es normal que *Superman 64* terminará encabezando las listas de los peores juegos de la historia. Pero **¿de verdad es tan malo como lo pintaban? Sí, indudablemente sí.**

Para empezar, el juego es terrible en la presentación y estructuración de sus niveles. Nada más pulsamos *start*, tenemos una brevísima introducción donde Lex Luthor nos informa de que ha secuestrado a los amigos de Superman y los ha atrapado en un mundo virtual en el que tenemos que adentrarnos para rescatarlos. Sin más dilación allí aparecemos e inmediatamente tenemos que superar una sección de vuelo a través de anillos voladores distribuidos por Metropolis con un determinado tiempo límite. El problema surge inmediatamente después de superar el desafío, cuando se nos pide llevar a cabo otra misión sin ofrecernos más explicación que una frase en pantalla, ni indicativos que nos ayuden a llevarla a cabo, teniendo apenas un par de segundos para reaccionar y hacer lo que se nos pida. Es más que probable que fracasemos varias veces antes de darnos cuenta de que tenemos que hacer exactamente, pero lo sangrante es que **cada vez que fallamos tenemos que repetir toda la sección de vuelo a través de los dichosos anillos**, y estos paseos aéreos terminan durando la friolera de varios minutos por intento. Así, el juego se vuelve frustrante muy rápidamente pudiendo estar atascados un largo tiempo en cada sección hasta que por fin superarmos la mini-misión, para averiguar que tenemos que volar a través de más anillos antes de acceder al siguiente desafío.



UN CASTING DE LUJO

—

Una de las pocas virtudes del título era contar con el reparto de los dobladores de la serie animada.

Los niveles pares adoptaban un estilo de aventura de acción, donde el objetivo es explorar el lugar en busca de los amigos de Superman, y en general son más llevaderos. No obstante, también **terminan siendo otro ejercicio de frustración** al tener que dar vueltas por todo el nivel tratando de averiguar qué tenemos que hacer para progresar, teniendo muchas veces que interactuar con algún elemento del escenario (ya sea recoger un papel o usar un ordenador) sin claro indicativo para ello. Los enemigos son siempre los mismos con la excepción de los jefes, que afortunadamente son **algunos de los villanos más icónicos del hombre de acero** como Metallo, Brainiac, Darkseid, y por supuesto, Lex Luthor como el villano principal. Cabe destacar que para las voces de todos los personajes se empleó a los dobladores de la serie televisiva siendo uno de los poco factores notables del juego.

En resumidas cuentas, el título de Titus Software tiene merecida su reputación, pero las causas de semejante desastre tienen su origen en la **falta de entendimiento entre el estudio desarrollador y Warner Bros.**. Si creemos el testimonio de Eric Caen, es incomprensible que la compañía estadounidense saboteara de tal manera un juego dedicado a una de sus más importantes figuras.

Como nota curiosa, a pesar de lo nefasto que fue el juego, su campaña publicitaria y el peso del nombre del personaje consiguieron que *Superman 64* fuera todo **un éxito de ventas y el tercero de los títulos más vendidos para Nintendo 64 en 1999**, convirtiéndolo en todo un triunfo financiero a pesar de todo. Lo que son las cosas.

SIN DERECHO A REDENCIÓN

—

Tras su fracaso en Nintendo 64, Titus cedió los derechos del título a BlueSky Software para que desarrollara la versión para PlayStation. Pero cuando estaba casi terminada y con muy buen aspecto, la licencia del personaje de la que disponían había caducado y no fueron capaces de volver a obtenerla de nuevo para lanzar el juego, que nunca vio la luz ni pudo redimir a su predecesor.



JOYAS OLVIDADAS

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Las criaturas del inframundo también disfrutan del deporte, aunque está claro que no como nosotros.

por G. Enfurecido

EL HOCKEY SOBRE HIELO NUNCA FUE TAN DIVERTIDO, NI HORRENDO

ZOMBIS, MUTANTES Y ROBOTS SE REÚNEN







M*utant League Hockey* es un juego desarrollado y publicado por Electronic Arts para Sega Megadrive/Genesis en el año 1994, encuadrado dentro del género de juego arcade deportivo al versar sobre *hockey* sobre hielo. Este título es un *Spin off* de *Mutant League football*, una versión más extensa dentro del mismo universo, pero sobre fútbol americano en lugar de *hockey*, que se publicó en 1993 para esa misma plataforma y que contó con un gran éxito, lo que lo llevó a PSP en forma de port en 2006.

Nada más entrar en el universo de este juego nos damos cuenta de que se desarrolla en un contexto muy difícil de clasificar. Podría definirse como **un mundo post-apocalíptico,** si bien es verdad que a veces parezca que estamos **en algún tipo de sub-mundo** en las alcantarillas. Más allá de su localización, una de las cosas que se sacan en claro es que nos encontramos en un punto de reunión para las criaturas más extrañas y abominables que podamos imaginar. ¿Y para que se reúnen? Fácil, para jugar al *hockey*.

El plantel de criaturas que se juntan para competir en este deporte está compuesto por **zombis, mutantes y robots.** Algo así como reunir a las criaturas malignas más populares de la cultura de los años 80, y ponerlos a jugar juntos de forma caótica. Porque, por supuesto, no estamos hablando de un *hockey* sobre hielo normal y corriente, con reglas comunes que se sigan al pie de la letra, no. Nos referimos a un *hockey* macabro, espeluznante y sangriento, en resumen, una auténtica masacre. Aunque si que se verán respetados algunos conceptos básicos en el juego, como por ejemplo que jugaremos en equipos de 5 contra 5. En este contexto tan extraño es en el que se mueve este título de los horrores.

> EL HOCKEY SOBRE HIELO LLEVADO A SU VERSIÓN MÁS LOCA, MACABRA Y SANGRIENTA

Una vez que comenzamos a jugar, hallamos **dos modos de juego** principales. El modo de partido amistoso y el modo *Playoffs*. En el primero podremos jugar partidas básicas alterando algunas de las reglas, como la duración del tiempo, para ir haciéndonos así al control de los partidos. En el segundo, por el contrario, las reglas serán las oficiales y

EQUIPOS ALL-STARS

Además de los equipos regulares contaremos con algunas selecciones de los mejores jugadores del juego.

POR GAMER ENFURECIDO

LUCHA CONTRA TODO EL AVERNO PARA ALZARTE COMO CAMPEÓN

LA COPA MONSTRUO ES EL MAYOR TÍTULO AL QUE SE PUEDE ASPIRAR

disfrutaremos de una competición de equipos regulares peleando para elevar al cielo del sub-mundo la copa monstruo, título que nos acredita como el mejor equipo de la liga.

El juego cuenta **con 23 equipos, 20 regulares y 3 selecciones**. Cada uno de estos clubes cuenta con su propia escuadra, conformada por los diferentes tipos de jugadores



que hemos mencionado anteriormente. Además de esto, también tienen nombres, logos y entrenadores muy singulares, plagados de referencias. Para terminar, cada uno de los 23 conjuntos de jugadores cuenta con su propio estadio. Dichos estadios no son para nada iguales, ya que **cada uno guarda sorpresas ocultas** a la espera de ser descubiertas durante los encuentros. Algunos terrenos de juego cuentan con tiburones cuyas aletas se elevan por encima del hielo haciendo que tropecemos y perdamos la posesión del disco. Otros cuentan con picas situadas en las paredes de la cancha para evitar que nos acerquemos demasiado a ellas. Y otros son menos sutiles, poniendo directamente bombas sobre el hielo. Todas estas trampas serán una de otras tantas facetas a controlar, ya que es muy fácil perder a tu mejor jugador en una de ellas, o quizás forzar a la mitad del equipo contrario a caer bajo el hielo. El uso inteligente del campo podría valer el partido en cualquier momento.

Por otra parte, existen una serie de opciones especiales que podemos modificar en el modo amistoso del título. Algunas de estas opciones implican el hecho de permitir hacer uso de los suplentes, la eliminación de penalizaciones o el aumento del daño de las agresiones durante el partido. Huelga decir que la modificación de estas características no busca sino **convertir un partido normal en un frenesí de violencia** en el que lo último que importa es el deporte. Aun así, el activarlas hace del juego algo diferente, lo que aumenta el tiempo de juego y la diversión, porque a veces, lo único que quieres es borrar al equipo enemigo del mapa de la forma más sangrienta posible.

Analicemos las mecánicas y la jugabilidad del título. Más allá de lo que pudiera parecer a simple vista, jugar a *Mutant League Hockey* no es para nada sencillo. De hecho, el sistema de juego es muy complejo, tanto que a veces es imposible anotar un gol si no se dan las condiciones correctas para que ocurra.

RESOLVIENDO CONFLICTOS

En caso de extrema violencia sobre el terreno de juego, habrá que resolverlo a la antigua usanza, con los puños.

> INCLUSO CONTRA EL PEOR EQUIPO MARCAR UN GOL SEGUIRÁ SIENDO UN RETO, SI NO SABES CÓMO

Cada partido está dividido en tres periodos de tiempo de entre 3 y 8 minutos, dependiendo de nuestra preferencia. Oficialmente, cada periodo es de 5 minutos y en caso de empate se juega a muerte súbita hasta que uno de los equipos marque un gol. Nada más comenzar el primer tiempo, asistimos a la pelea por el disco en el saque inicial, que en este caso nos permite darnos de puñetazos con el rival para conseguirlo.

Una vez el disco se pone en juego, comienza un partido de locura en la que podemos usar los tres botones del mando para pasar el disco o chutarlo a portería, todo ello acompañado de un **tercer botón que nos servirá para golpear a los oponentes**. En medio del encuentro, el público lanzará armas que podemos recoger para sustituir a nuestros puños, así como diversos objetos que pueden proporcionarnos mejoras o causarnos la pérdida de algunas capacidades. La variedad de armas es bastante extensa ya que contaremos con hachas, martillos, bolas encadenadas, motosierras y machetes, con los que despedazar a los rivales.

El objetivo, obviamente, es conseguir más goles que el rival, pero aunque parezca que la violencia puede hacer este objetivo más fácil, no es así, ya que el uso excesivo de la misma hará que el tiempo se pare y que **se resuelva el conflicto en forma de pelea individual a puñetazo limpio**, peleas que cuentan con sus propias mecánicas. Si logramos marcar un gol, saldremos a un menú en el que veremos una celebración del anotador del mismo, así como sus declaraciones, y tendremos acceso a varias acciones como pueden ser: ver las estadísticas del partido hasta ese momento, visualizar la repetición de la acción del gol o incluso sacar al campo a alguno de los suplentes. Curiosamente, existe otra manera de ganar el encuentro más allá de anotar más goles al final del tiempo reglamentario. En caso de que desde el primer minuto pongamos todo nuestro empeño en aniquilar al equipo contrario, y aunque vayamos perdiendo en el marcador, **si dejamos al conjunto enemigo escaso de jugadores se retirarán**. De hecho, cada tipo de jugador, dependiendo de si es un zombi, un mutante o un robot, muere de forma distinta en el juego, quedando así su cuerpo en medio de la pista para servir de obstáculo tanto a aliados como a enemigos. El juego incluso nos da una opción para modificar el daño que inflingimos, lo que puede convertir un encuentro deportivo en una batalla campal.

Otro de los apartados a tener en cuenta es el sonido. Si bien el juego no cuenta con una banda sonora sobrecogedora, sí que tiene efectos de sonido poco comunes. Todas las agresiones, explosiones, jugadores y entrenadores cuentan con algo que les identifica, aunque no se les entienda nada de lo que dicen. El sonido del público y del órgano tan clásico de los partidos de *hockey* también está presentes, lo que da cierto encanto a los partidos. Y si nos ponemos macabros, las muertes de los jugadores también tienen su propio sonido característico, algunos no muy agradables.

Pero *Mutant League Hockey* no solo es un título para jugar individualmente, ya que cuenta con modo de dos jugadores. Si el juego ya es divertido de por sí, imaginaos lo que es jugar con amigo que se dedica a quitarte a los rivales de en medio a golpe de motosierra, simplemente glorioso. Es más, la forma más efectiva de marcar un gol no es otra que t**irar a puerta mientras tu compañero vapulea al portero en el suelo.** Aunque si en vez de colaborar preferís enfrentaros, también existe dicha posibilidad, ya que no sólo hay un modo cooperativo, también está el competitivo. Sin duda, una buena manera de solucionar las rencillas personales a medio camino entre el deporte y las peleas.

Tras todo esto viene la gran pregunta. ¿Por qué es *Mutant League Hockey* una joya olvidada? Pues es muy simple: Aunque en su día no acumulase unas cifras de ventas astronómicas y aunque sea el hermano pequeño feo de *Mutant League Football*, este título guarda la esencia de esos arcades que sin tener una gran jugabilidad o una historia profunda consigue mantenerte jugando una hora tras otra. Lo más interesante es que a pesar de jugar un partido tras otro, nunca juegas de la misma manera, siempre buscas un pequeño reto dentro del propio encuentro, más allá de la victoria. **Es de esos títulos divertidos y con el punto de complejidad justa** que hace que tenga cierta dificultad pero que sea divertido al mismo tiempo. Horas y horas de diversión para uno o dos jugadores, que sin duda estarán llenas de risas y sangre a partes iguales.

LA APARICIÓN DEL REY DEL POP

—

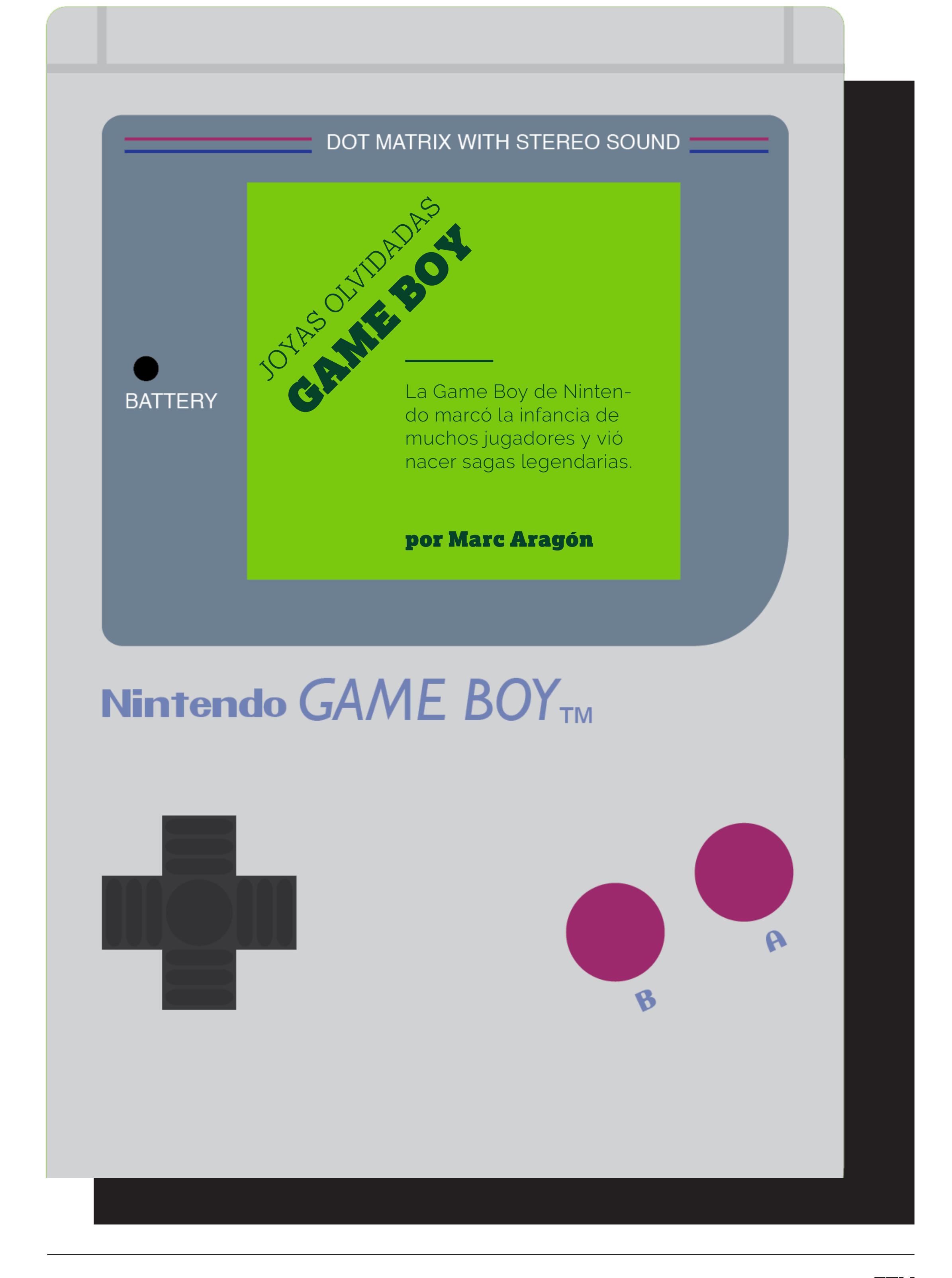
El gran Michael Jackson hizo una aparición estelar como mejor jugador del juego en forma de zombi llamado "*Bones Jackson*".



EL INFIERNO AL COMPLETO

—

Otras criaturas infernales o de pesadilla como demonios o verdugos aparecerán también en forma de árbitros o entrenadores.


DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
JOYAS OLVIDADAS
GAME BOY
La Game Boy de Nintendo marcó la infancia de muchos jugadores y vió nacer sagas legendarias.
por Marc Aragón
BATTERY
Nintendo GAME BOY TM
B
A

¿Recuerdas la primera vez que jugaste a un videojuego? ¿De niño, quizás? Hace años, cuando el negocio del ocio electrónico era mucho menor de lo que es ahora, era poco frecuente ver a alguien jugando a la videoconsola. **Muchos de nosotros dimos los primeros pasos en el mundo del entretenimiento digital de la mano de Nintendo a una edad muy temprana**. ¿Y acaso podría haber una mano mejor? La empresa nipona siempre ha seguido una senda que pasaba directamente por atraer al público infantil. Personajes simpáticos cargados de carisma, imágenes cargadas de colorido (aunque sólo fuera en las cajas) y mecánicas simples pero difíciles de dominar. Las condiciones perfectas para entrar por los ojos (y los dedos) al público de cualquier edad y convertirla en protagonista indiscutible de los viajes en coche. **Por eso no es de extrañar que los primeros botones que muchos de nosotros pulsamos en nuestra vida *gamer* fueran los de la Game Boy**. Un trasto gris, pesado, tosco y maravilloso capaz de llevar nuestras infantiles mentes a lugares que nunca pudimos imaginar.

El pequeño "ladrillo" de Nintendo (que pesaba nada menos que 394 gramos) salió a la venta el 21 de abril de 1989 en tierras niponas. En nuestro país tendríamos que esperar un poco más para poder disfrutarla, concretamente hasta septiembre de 1990, pero este retraso no afectó a sus ventas. **El genio detrás de la primera Game Boy fue Gunpei Yokoi, el brillante ingeniero que creó las consolas *Game & Watch* (consideradas las precursoras de la portátil) y la saga Metroid.** Como diseñador de *hardware*, su filosofía era buscar nuevos usos para elementos "anticuados" o, mejor dicho, baratos. Tecnológicamente, la Game Boy no era ningún prodigio. Contaba con un procesador hecho a medida, una RAM de 8 kB y una pantalla LCD con una resolución de 160x144 pixeles capaz de mostrar cuatro tonos de gris.

Su competencia por aquel entonces contaba con componentes mucho más avanzados. La máquina de Atari, Lynx, salió al mercado el mismo año y contaba con una flamante pantalla de cristal líquido con 16 colores. Sega, por su parte, respondió a la Game Boy con la Game Gear, que lanzó en octubre de 1990. Esta también contaba con pantalla a color y era, en esencia, una Sega Master System de tamaño reducido y con sonido estéreo. Sin duda, dura competencia para nuestra portátil estrella, aunque esta tenía varios ases bajo la manga. Para empezar, sus componentes "anticuados" la hacían sustancialmente más barata que los dispositivos de la competencia. En moneda actual, la Lynx y la Game Gear estarían cerca de los 150 €, mientras que la Game Boy no superaría los 90€. Otro punto a favor de la máquina de Nintendo era su consumo. Sus cuatro pilas AA eran capaces de alimentarla durante cerca de 25 horas, muy lejos de las 5 horas que aguantaban las 6 pilas de la Game Gear, algo que un montón de niños agradecieron.

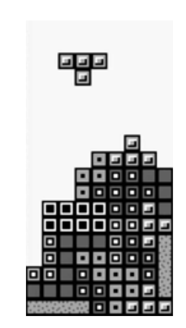
La última razón, y quizá la más importante, era la galaxia de estrellas que conformaba su catálogo. Dos magníficas entregas de *Super Mario Bros* (la primera de ellas producida y dirigida por el mismo Yokoi), *Metroid, Kirby, MegaMan, Donkey Kong*… Todos los personajes conocidos de la gran N pasaron esta portátil. Sin embargo, **el título que la catapultó al éxito fue una obra muy simple de puzzles llamado Tetris.** Los tetrominós tenían (y tienen) algo que cautivaba a cualquiera que pusiera los dedos en los botones. Por algún motivo, apilar aquellas piezas de rompecabezas sin fin resultaba relajante, absorbente y, en ocasiones, emocionante. Durante algún tiempo, la consola se vendió junto a este juego, convirtiéndolo en el compañero perfecto y consiguiendo una simbiosis de la que se retroalimentaban. Cuantas más consolas se vendían, más popular era el juego, lo que a su vez aumentaba las ventas de consolas. **De este modo, la cifra de copias de Tetris vendidas superó los 33 millones, convirtiéndose en el cartucho más vendido de la portátil.**

Las piezas de Tetris dominaron las ventas de Game Boy durante años, hasta 1999,

LOS INICIOS DE POKÉMON

—

Una de las fraquicias más importantes de Nintendo nació en esta portátil. La saga todavía conserva muchas ideas de sus primeros juegos.



LAS PIEZAS DE TETRIS

—

Uno de los iconos más conocidos del mundo de los videojuegos son las piezas de Tetris. El juego se regaló durante un tiempo con la Game Boy.

POR MARC ARAGÓN

POKEMON RELANZÓ LAS VENTAS DE GAME BOY EN 1999

EL JUEGO DE GAME FREAK VENDIÓ 32 MILLONES DE COPIAS



LA GAME BOY ORIGINAL

Apodada cariñosamente "el ladrillo", esta portátil introdujo a toda una generación de niños en el mundo de los videojuegos.

cuando una obra (mejor dicho, dos) los destronaron. **Pokemon Rojo y Pokemon Azul salieron a la venta cuando su consola ya llevaba 11 años en las tiendas y, aún así, consiguieron unas cifras de ventas espectaculares**, algo que sería poco menos que imposible en la actualidad. Las pequeñas criaturas de bolsillo se hicieron un hueco en el mercado que siguen defendiendo hoy en dia con uñas y dientes. Aquellos primeros juegos dieron el pistoletazo de salida a un negocio millonario y una de las sagas de videojuegos más conocidas del mundo. **Las entregas Rojo y Azul consiguieron el segundo puesto en el podio de los más vendidos con más de 32 millones de copias, poco por detrás de Tetris**. El juego nos ponía en la piel de un joven que abandonaba su hogar para recorrer el mundo, vivir aventuras, capturar adorables mascotas, entrenarlas y participar en combates con ellas. Una premisa que se grabó a fuego en las mentes de toda una generación de niños. Si a esto le añadimos el componente social del juego, que invitaba a competir e intercambiar criaturas con nuestros amigos, el éxito de Rojo y Azul está más que justificado.

La historia de la Game Boy está llena de éxitos, sin duda, pero quizá el atracón de triunfos se les subió a la cabeza a los directivos de Nintendo, sólo así se explicaría que decidieran poner a la venta algunos de los "extras de la consola". **La *FM Radio*, por ejemplo, era uno de los más normales.** Se trataba de un dispositivo que se insertaba en la ranura para cartuchos de la consola y permitía escuchar emisoras de radio a través de sus altavoces. Altavoces que, si por alguna razón se nos quedaban pequeños, podíamos reemplazar por un dispositivo llamado *Amplifier*, que se encajaba debajo de nuestra consola y aumentaban sus de-

cibelios. **Uno de los "cacharros" más exitosos fue la *GB Camera*, que nos permitía tomar fotos en blanco** y negro y utilizarlas en diversos minijuegos. Una vez teníamos nuestra imagen manipulada, podíamos plasmarla en papel utilizando la *GB Printer*, una pequeña impresora a portátil que se vendía por separado.

Dejando atrás lo que podría considerarse más o menos útil, pasamos a algunos de los artilugios más absurdos que han pasado por las mentes de la gran N, aunque la mayoría no llegasen a ver la luz.

El *PediSedate*, por ejemplo, era una especie de casco que se colocaba en las cabezas de los jugadores (léase víctimas) y les suministraba un gas sedante. ¿El motivo? Teóricamente, este dispositivo estaba pensado para relajar a los niños mientras pasaban por experiencias traumáticas o dolorosas. La idea era que los niños jugasen a la consola y se estuvieran quietecitos mientras estaban en el médico o el dentista. El porqué el *PediSedate* nunca llegó a ver la luz sigue siendo un misterio.

Para los usuarios del otro lado del espectro de jugadores, Nintendo ideó el *Work Boy*. **Se trataba de un cartucho que venía cargado con aplicaciones de ofimática; bloc de notas, calendario, diccionario, conversor de divisas, etc, y que se vendía acompañado de un pequeño teclado**. La gran propuesta era transformar nuestra consola (pensada para divertir y entretener) en algo completamente opuesto, una herramienta de trabajo. Diabólico, ¿no? Pos suerte, tampoco llegó a ver la luz

Cerremos el capítulo de las ideas locas con un último artefacto, el *Booster Boy*. **Este artilugio aunaba todas las modificaciones de la consola y las combinaba para formar un armatoste que duplicaba el tamaño y el peso de la portátil**. A cambio, nos proporcionaba una lupa para la pantalla, altavoces extra, mayores botones y un espacio en su parte trasera para guardar cartuchos. El resultado era una especie de armadura que convertía la Game Boy (de por sí grande) en un enorme monstruo pesado e incómodo.

El éxito de la Game Boy ha sido uno de los mayores de Nintendo. A pesar de llegar a las estanterías en una clara desventaja tecnológica, la empresa nipona supo aprovechar sus capacidades para ofrecer al público sus mejores ideas. Tras la crisis de la industria e 1983 causada por Atari, supieron ver un nuevo comienzo, aprovecharon sus oportunidades y devolvieron la vida al mercado de los videojuegos. La marca Game Boy acompañó a Nintendo durante 16 años con sucesivas revisiones de su *hardware*. **Cada uno de los nuevos modelos mantuvo la retrocompatibilidad con los juegos más antiguos**. Gracias a esto, todos aquellos que crecieron con esta portátil se mantuvieron fieles a la gran N durante más de tres lustros, logro que ninguna otra empresa ha conseguido igualar hasta la fecha.



ESTA ESPECIE DE TUBO DE BUCEO ES EL PEDISEDATE

—

Estaba diseñado mantener a los niños entretenidos y calmados durante procesos médicos. Al parecer, a alguien le pareció buena idea drogar a los niños mientras jugaban a la Game Boy Color

GAME GEAR

—

La consola portátil de SEGA fue una dura competencia para la consola de Nintendo.









JOYAS OLVIDADAS

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Otro juego que cayó en el foso de títulos olvidados de principios de siglo. Lo rescatamos para destacar sus virtudes.

por Adrián Díaz

EXTRAÑA MEZCLA DE GÉNEROS Y UN HUMOR A LA INGLESA

GIANTS SE ATREVIÓ, CUMPLIÓ, PERO FRACASÓ. UN TAPADO QUE HAY QUE PROBAR

G*iants: Citizen Kabuto* es el típico juego que posiblemente jamás escuchaste hablar de él. Un concepto que quedó ahogado en pleno efecto 2000 por una oleada de grandes juegos en la plataforma de PC, tales como *Deus Ex*, *Age of Empires II*, *Baldur's Gate II*, *Diablo II*, *Counter Strike* o *Los Sims*. Una mezcla imposible de vender con palabras pero que brilla por sí sola cuando le das una oportunidad al título. No obstante, gracias a su relanzamiento en la plataforma de GOG.com, ha podido llegar a una audiencia mayor, sobre todo por su etiqueta de juego de culto.



SOLOS CONTRA TODOS

—

Aunque el juego tenga un tono alegre, hay que recordar que estamos rodeados de alienígenas y demás bestias salvajes. ¡Mirad por todos lados!

La peculiaridad de Citizen Kabuto es la **conglomeración de los géneros disparos en tercera persona, estrategia en tiempo real y RPG.** Y de una forma muy ordenada: tres roles, tres campañas. Los Meccaryns, los Sea Reapers y Kabuto. Muy distintas entre sí, tanto en el argumento como en las mecánicas.

Los Meccaryns son una raza de alienígenas embutidos en trajes espaciales con un humor inglés muy marcado, pilar fundamental de la gracia y el humor de su aventura. En ella tenemos los elementos de *shooter* en tercera persona junto a los de estrategia en tiempo real. Durante su historia, **tendremos al mando hasta a cinco de estos peculiares soldados**, a los cuales les podemos dar órdenes de combate. Gracias a su avanzada tecnología, también podemos usar sus *jetpacks* para movernos libremente por el mapa, atravesando mares y montañas fácilmente. Más tarde, casi al final de la campaña, acabaremos construyendo bases y estructuras tales como una armería, un puesto de comando, generadores de escudos, muros y torretas y hasta un helipuerto donde un pequeño vehículo volador nos permitirá volar brevemente con él. Si bien la faceta no está extendida más allá, es un factor bienvenido para un juego donde predominan los disparos.

Por su parte, la campaña de los Sea Reapers se centra en el rol de Delphi, un azulado humanoide con clara forma de mujer con una fuerte adicción a la magia y a los viajes submarinos. Su compañero Yan también hace acto de presencia como colega de combate, aunque bastante inútil, pero que en las escenas cinematográficas le añade una pizca de ironía y exageración al transcurso de la historia, discutiendo con Delphi sobre cosas triviales con unos argumentos poco convencionales.

Delphi también tiene la habilidad de construir bases como los Meccaryns, aunque con magia y no con labores manuales. Cuando conseguimos construir la tienda de magia, podemos adquirir diversos hechizos para usar contra nuestros enemigos. **Resulta un añadido bastante útil que otorga variedad al arsenal del personaje,** ya que son muy efectivos con grandes grupos de enemigos. Sin embargo, si estamos combatiendo individualmente, podemos combatir con nuestro arco con flechas de madera, explosivas o de precisión, o bien usar nuestra espada para los enfrentamientos más cercanos.

Por último, en la última aventura llevaremos a Kabuto, una bestia creada por los mismos Sea Reapers como guardián de las islas donde residen, pero que debido al poder que adquirió, el control sobre ella se les fue un poco de las manos. Con un gran apetito de carne fresca, **manejando a Kabuto sembramos el caos allá donde vayamos gracias a sus poderosos ataques**: puñetazos, codazos, pisotones y hasta un salto con nuestro trasero bastante devastador. Hasta el uso de una gema algo parecida a un cristal nos ayudará a reflejar los rayos del sol y abrasar a todo el que esté en línea. Conforme vayamos devorando a nuestros enemigos, iremos aumentando nuestro tamaño. Cuando lleguemos al máximo, podemos dar a luz a dos pequeñas criaturas que bien nos podrán traer a enemigos como comida o bien usarlos como soldados y arrasar con todo lo que haya de por medio. Incluso, si queremos, tenemos la opción de ver la masacre desde dentro de la boca de Kabuto para darnos cuenta de la destrucción que puede llegar a hacer este monstruo.

Eso sí, hay que tener en cuenta que, aunque gocemos de tres campañas totalmente distintas, el juego va de más a menos en cuanto a experiencia general de juego. Como no tenemos elección, empezamos con los Meccaryns y sus alocados y coloridos personajes acompañados de su peculiar sentido del humor. Este humor nos acompaña también en la campaña de los Sea Reapers, pero se pierde algo de variedad en el reparto hasta el final de la misma. El cambio radical viene cuando llegamos a la de Kabuto; **las escenas cinematográficas desaparecen junto al ingenio y la alegría, dándonos una sensación de soledad y caos** totalmente opuesta a la del principio del juego. No obstante, no supone un problema enorme, pero sí que se podían haber unido las tres campañas de una forma más conexa y lógica y no tan separada.

Por destacar alguna característica negativa de *Giants: Citizen Kabuto*, sería la ausencia de guardar la partida en medio de una misión. El juego solo tiene un modo de dificultad y algunas misiones pueden ser algo complicadas. A todo esto le sumamos que el juego, aunque haya sido relanzado y en teoria, optimizado para los nuevos ordenadores de hoy en día, puede darnos alguna sorpresa y ser algo inestable, por lo que tendríamos que repetir la misión desde el principio. Por suerte las misiones son cortas —aunque el juego sea bastante largo en sí— y podemos parar en las bases al final de ellas para recuperarnos y estar a salvo.

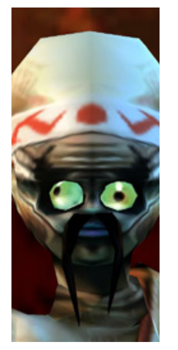
Sorprendentemente, **el apartado artístico de Giants sigue aguantando el tipo como un campeón.** Han pasado 17 años desde su lanzamiento, y la verdad, hay ciertas cosas que aún me siguen sorprendiendo de que ya se utilizasen en el año 2000. Ya no solo por tratarse de un mundo más o menos abierto, sino por el nivel de detalle alcanzado para la época. Desde los reflejos del agua, hasta los efectos de polvo rebotando cuando el fuego de las armas rebota en el suelo, pasando por los efectos de iluminación y la amplia paleta de colores utilizada a lo largo del juego. No solo los gráficos, puesto que el diseño de los personajes también impresiona: Kabuto es la mezcla ideal de King Kong con Godzilla, y cada vez que veamos a los Smarties –los habitantes nativos del mundo de Giants- nos reiremos de su exagerada apariencia. Imaginaos a los alienígenas de *Mars Attacks*! pero sin nociones de ataque, y como aliados, claro está.

El sonido del juego también tiene su cuidado especial. Nos acompaña **una banda sonora orquestral magnífica** que quizás flaquea en los puntos más graciosos del juego —que son bastantes— por la discrepancia que supone, pero no por su calidad. Las armas tienen sus efectos distintivos entre cada una de ellas, y el mundo se siente en general muy vivo: desde las olas chocando contra la arena en la costa hasta criaturas alienígenas rugiendo en lo más profundo de la jungla. El doblaje es el punto fuerte, puesto que los Smarties y los Meccaryns están doblados con un **acento inglés muy marcado, propio de Escocia y del argot londinense,** que ayudan a que los chistes y gracias del juego sean aún más absurdos. Y aún más si tenemos en

UNA VERDADERA AMENAZA

—

Kabuto es el arma perfecta para arrasar una ciudad entera. No estáis ni a salvo en el aire, ¡que también sabe saltar y atacar!



CABEZONES AMIGABLES

—

Los Smarties son los ciudadanos del juego y los principales afectados por el peligro. No son muy espabilados en combate, pero son entrañables y grandes constructores.

cuenta que ambos son razas alienígenas. ¿O serán escoceses convertidos?

Queda por destacar la vertiente que aún mantiene el juego con vida gracias al parche que posibilita el modo y que lo mejora gracias a diversos mods hechos por la comunidad más fanática del título: el multijugador. Si bien el modo de un jugador se trataba de algo progresivo y pautado, **en el *online* de *Giants: Citizen Kabuto* puedes hacer todo lo que esté al alcance de tu mano.** Todas las herramientas y armas están a tu disposición para crear tu propio arsenal y las tres razas están libres para ser escogidas, cada una con las ventajas que he destacado en este análisis anteriormente. Ninguna de ellas es superior a la otra, puesto que en combates de Meccaryns contra Kabuto los primeros pueden usar sus jetpacks para evadir los ataques del grandullón, mientras que en Meccaryns contra Meccaryns o contra los Sea Reapers existen escudos que repelen los disparos y magias de cada uno de ellos entre sí. Sí, no me he equivocado, existe un modo de todos contra el monstruo en el multijugador de Giants. Parece que el concepto de Evolve llegaba un poco tarde, ¿no?

Giants: Citizen Kabuto **brilla en su modo multijugador por lo ordenadamente construido que está el juego.** Las batallas son una mezcla de cohetes y disparos a mansalva por parte de los Meccaryns, mientras los Sea Reapers los ralentizan con sus magias temporales y contraatacan con ellas, y el que maneja a Kabuto suelta ataques con la fuerza de varias toneladas por todo el terreno. Es solo una de las múltiples combinaciones de combate que se pueden dar, ya que todo depende de la gestión de los recursos y el uso de los mismos para alzarte con la victoria.

En resumen, el título resulta una experiencia de juego muy diferente incluso para lo que nos ofrece hoy en día la industria, y que es perfectamente disfrutable **gracias a la dedicación que le pusieron antaño para crear un producto con identidad y calidad** que ha perdurado todos estos años. La desgracia es la trayectoria de sus creadores, Planet Moon Studios, que siendo este su primer juego y probablemente su producto estrella, más tarde acabarían sacando *Armed and Dangerous (2003)* y *Infected (2005)* con el mismo enfoque que le dieron a Giants Citizen Kabuto, antes de embarcarse en juegos de menor impacto en consolas como Wii o Nintendo DS que no tuvieron ni por asomo el mismo éxito que esos tres. En 2010 desarrollaron las versiones de DS y Wii de la película Disney *Enredados*, siendo su último juego como tal. En 2011, la compañía Bigpoint Games se haría con el cuerpo técnico de Planet Moon Studios, pero no adquirió la empresa ni sus propiedades intelectuales ni sus instalaciones. Eso llevó al cierre total y la desaparición del estudio de desarrollo, y con ello el entierro de todo sueño de un posible *remake* de *Giants: Citizen Kabuto*.

En 2015 apareció en Kickstarter un sucesor espiritual llamado First Wonder de la mano del estudio Rogue Rocket Games, en el cual se encontraba Nick Bruty, cofundador de Planet Moon Studios. Pese a las donaciones, no consiguió llegar al objetivo de financiación y tuvo que ser cancelado. El correo electrónico que se envió a todos los contribuyentes acababa diciendo que seguían con ganas de crear juegos del estilo de Giants, aunque fuesen muy singulares y por ello difícil de triunfar y vender. Con ganas de crear un nuevo público que se quedase para siempre. Pero parece que no todo puede ser, o no por el momento. **Pero Giants: Citizen Kabuto dejó huella tiempo atrás,** y espero que a más de un lector le den ganas de probarlo y evaluarlo como la joya que fue en su día.



SIRENITAS CON PELIGRO

Aunque sean humanoides, podríamos equipararlos a las sirenas. De hecho, en la primera versión no tenían la parte de arriba, por lo que ya podéis intuir qué se veía...



COMO ESTAR EN LA LUNA

14 años duró la aventura de Nick Bruty y Bob Stevenson, creadores del mítico MDK

CUPCAKES

Metroid

Metroid Cupcakes

. . .

efectos


energia
10pt


armamento
5 misiles


transformacion
Morfosfera

. . .


tiempo
50 min.

El postre tradicional del Planeta Zebes

¡Hola habitantes del planeta Zebes! Soy Gemma y desde la sección de Cocina Geek vamos a cocinar junto a vosotros algunas recetas inspiradas en el mundo de los videojuegos.

Este mes os mostramos cómo hacer unos Metroid cupcakes, una receta sencilla que podréis emular en vuestra casa en modo locura y con vidas infinitas.

cupcakes

. . .

150 g de harina
120 g de azúcar
60 g de mantequilla sin sal
140 ml de leche
1 huevo
10 g cacao puro
1 cucharadita de vinagre blanco
1 cucharadita de limón
½ cucharadita de bicarbonato de sodio
1 cucharadita de levadura Royal
1 cucharadita de extracto de vainilla
Colorante rojo en pasta

decoracion

. . .

100 g de queso tipo Philadelphia
100 g de mantequilla
120 g de azúcar
Colorante verde
4 platanitos de gominola
12 gominolas rojas

necesitaras...

Manga pastelera y boquilla
Cápsulas o moldes para cupcakes



cupcakes

1

Vamos a preparar *buttermilk*, para lo que agregamos el limón a la leche y lo dejamos reposar 15 minutos mientras cuaja (sí, debe quedar consistencia cuajada).
Mientras, en un bol grande **mezclamos** el azúcar, la mantequilla y el huevo de modo que quede todo bien integrado. Y por otro lado añadimos a la harina, el cacao y la levadura,

...

2

Ponemos la cucharadita de **esencia de vainilla** en el primer bol y vamos agregando la mitad de la mezcla de *buttermilk* la mitad de la mezcla de harina y chocolate con la ayuda de un colador para tamizarla y que la mezcla sea más fina.
Lo **batimos** y después añadimos la mitades restantes y batiendo de nuevo para que quede bien incorporado.

...

3

Mezclamos el vinagre con el bicarbonato sódico, y en cuanto burbujee lo añadimos a la mezcla. **No os asustéis,** ni sabrá a vinagre ni se notará que lo habéis puesto, pero esto hará de **conservante natural** haciendo el bizcocho mucho más esponjoso y manteniéndolo así durante mucho más tiempo. Batimos y agregamos el colorante rojo, tiñendo toda la mezcla.

...

4

Llenamos **todas las cápsulas** hasta 2/3 de su capacidad y lo metemos a hornear a 160ºC durante 20 minutos. A mí me gusta poner una bandeja situada unos centímetros más arriba de los *cupcakes* porque al ser de colores evito que se tuesten y pierdan el color por la superficie (aunque eso luego no se verá con el *frosting*!) Cuando los saques **déjalos reposar 30 minutos** sobre una rejilla para que se enfríen.

...

5

¡Vamos a hacer el *frosting*! Mezclamos el queso, la mantequilla y el azúcar en un bol. Cuando esté bien integrado y tenga una consistencia de crema se le añade el colorante verde. Con ayuda de un vaso alto, metemos el *frosting* en una **manga pastelera** a la que hemos colocado una boquilla (puede ser lisa o con dibujo) y la metemos 15 minutos al frigorífico para que esté más consistente a la hora de decorar.

...

6

Vamos a **cortar los plátanos** por la mitad a lo largo y cada una de esas mitades en dos partes (una grande y otra pequeña) obteniendo las cuatro piezas que forman la mandíbula. Con las gominolas rojas vamos a formar los tres núcleos. (Sobra decir que todo lo que recortéis para dar forma a las gominolas es un extra y lo podéis ir comiendo mientras cocináis, ¡¡esto **os subirá la barra de vida**!!)

...

7

Colocamos primero las cuatro piezas de la mandíbula (si no se pegan bien puedes pincharlas con medio palillo, y a continuación **colocamos el *frosting*** con la manga pastelera, haciendo un círculo concéntrico de fuera hacia dentro. Y por último sólo queda coronarlos con los tres núcleos en la parte superior.

Acabas de crear un Metroid y no tienes armas...
¡Huye o llama a la Policía de la Federación Galáctica!

Nos vemos en el próximo número con una nueva Receta Geek





¿TE GUSTAN LAS CONSOLAS...

SÍ

"No se venden por sus posibilidades jugables, sino como objeto de coleccionismo."

por Juan Tejerina

Seamos honestos: lo único que puede molestar de esta nueva iniciativa comercial de Nintendo es el hecho de que salen al mercado **con cuentagotas**. De algún modo inexplicable, en Nintendo se las apañan para que todos sus productos se conviertan en objeto de deseo del coleccionista más acérrimo y gran parte de culpa lo tiene su política de *stock*. Sale poco y a pegarse por conseguirlo.

No me parece del todo mal, es una estrategia tan válida como cualquier otra, el daño colateral de todo esto es que el público sale perjudicado y **el especulador beneficiado.** Y quizás Nintendo debería preguntarse si les interesa que su marca se asocie con el mercado de los especuladores. Supongo que les da igual, pero duele ver cómo resulta casi imposible hacerse con un amiibo o una consola "mini". De hecho, me pude **olvidar** de NES Mini en su día porque volaron —en grandes cantidades— a las sucias manos de gente que pretende beneficiarse del corazón de muchos (y honrados) coleccionistas.

Al margen de esto, y de que considero que Nintendo debería plantearse seriamente los temas del *stock* de sus productos, no veo ningún punto negativo en torno al lanzamiento de estas nuevas máquinas. Es una manera perfecta de rememorar **aquellos maravillosos años** que todo jugador tiene en sus recuerdos. Para unos fue la NES, para otros la Super NES o quizás la Nintendo 64. Me atrevería a decir que GameCube es ya parte de la infancia de algunos, y es que el tiempo pasa muy deprisa.

Sea como fuere, poder volver a aquellos días es algo de agradecer. No hace daño a nadie, y es una buena manera de **tener en mente el pasado** que nos ayuda a comprender el presente.

Sé lo que me vas a decir, amigo Enfurecido, sé que sacarás tu libreta de *hardware* y me dirás cómo construir una de estas máquinas con la mitad de presupuesto y acceso a la totalidad de su catálogo. Sé que me dirás que eso de que vengan los juegos acotados te parece un sinsentido: y **te daré la razón** en esto último.

Sin embargo, te diré —como coleccionista— que nada que yo construya en mi casa puede reemplazar a un artículo original. Que estos productos no se venden tanto por sus posibilidades jugables, sino por **su valor** como objeto de **coleccionismo**. Que muy pocos jugarán más de unas horas con estas máquinas, pero todos la conservarán para el recuerdo. O quizás para el día en que decidan descubrirle a sus hijos ciertas **maravillas** del pasado. Quién sabe, ya que, tal y como te dije en otro debate, el valor de lo físico radica en que su posesión depende de nosotros y pueden pasar de generación en generación.

Si tuviese que ponerles un “pero” sería el hecho de que el catálogo venga cerrado. Una pequeña *store*, o enlace con nuestras compras dentro de la consola virtual, haría de estas máquinas un producto total y absolutamente redondo.



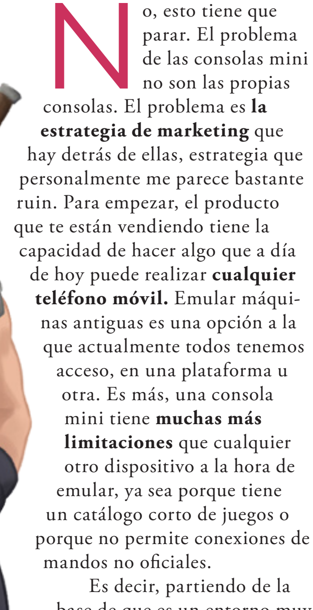
..."MINI" DE NINTENDO?

"Más allá de la consola, el problema es jugar con el miedo de la gente."

por Gamer Enfurecido

no

No, esto tiene que parar. El problema de las consolas mini no son las propias consolas. El problema es **la estrategia de marketing** que hay detrás de ellas, estrategia que personalmente me parece bastante ruin. Para empezar, el producto que te están vendiendo tiene la capacidad de hacer algo que a día de hoy puede realizar **cualquier teléfono móvil.** Emular máquinas antiguas es una opción a la que actualmente todos tenemos acceso, en una plataforma u otra. Es más, una consola mini tiene **muchas más limitaciones** que cualquier otro dispositivo a la hora de emular, ya sea porque tiene un catálogo corto de juegos o porque no permite conexiones de mandos no oficiales.



Es decir, partiendo de la base de que es un entorno muy cerrado y limitado tanto en *hardware* como en *software*, aun así, **se venden a un precio muy alto** para lo que ofrecen. Sin ir más lejos, las famosas Raspberry Pi pueden ser transformadas con relativa facilidad en máquinas arcade capaces de emular mucho más que estas consolas, y en un entorno completamente abierto, todo esto por aproximadamente la mitad del precio de una mini consola de Nintendo.

Pero sin duda alguna, lo peor de las consolas mini es la estrategia de marketing establecida por la compañía nipona. Para empezar, hay que subrayar la táctica de sacar **un stock muy limitado** y reponer con cuentagotas. Esta estrategia provoca dos cosas: por un lado, hay gente que se queda sin el producto; por el otro, ciertas personas, aprovechándose de la limitación del *stock*, empiezan a **especular** con ese producto. El resultado de todo esto es provocar que tras la situación vivida con la mini NES y el anuncio de la mini SNES cunda el pánico.

La gente, después de comprobar que se ha mejorado el catálogo con esta nueva mini consola, y sabiendo cómo se las gasta Nintendo, va a correr despavorida **para reservar una por miedo** a quedarse sin ella. Y esto precisamente es lo que quiere la compañía nipona, pero lo peor de todo es que la culpa no es suya, **es nuestra**. Nosotros **somos los culpables** al demostrarles que su estrategia basada en el miedo funciona. Si tuviéramos dos dedos de frente nos daríamos cuenta de que no tenerla no es para tanto, mucha gente ni siquiera jugará con ella, ya que no ofrece nada que no podamos conseguir de otra forma y por menos dinero.

Por esto mismo **no quiero más consolas minis,** porque seguirá ocurriendo lo mismo. No me extrañaría nada que en esta ocasión los problemas de *stock* fuesen mucho más reducidos, ya que es posible que se **aumenten las existencias.** De esta forma, la compañía puede hacer ver que se están solucionando problemas, aunque siga habiéndolos. Y no quiero ni pensar lo que se van a inventar con **la última bala que les queda**... la mini Nintendo 64.

¿SON NECESARIOS LOS...

SÍ

"Los espacios seguros permiten un diálogo fructífero entre las implicadas."

por David Neira

Es **innegable** que existe un problema de machismo en gran parte de nuestra sociedad, y los videojuegos no son una excepción. Creo que incidentes como el Gamergate y el reciente boicoteo al evento de Gaming Ladies son un ejemplo de esta tendencia. Esto es **un problema global** que comprende tanto a hombres como a mujeres y resolverlo en su totalidad es una cuestión que corresponde a ambas partes. Sin embargo, sí es un solo género el que sale damnificado con este tipo de prácticas y, de esta forma, se convierte en algo necesario la capacidad de **poder curar esas heridas de manera interna**, sin sentirse bajo el prisma de otro género al que se puede percibir como **agresivo** e **invasivo**.

Relativizamos con demasiada facilidad. Aligerar la carga sexista con comentarios como «era broma» o «tampoco será para tanto» no hace más que agravar el problema para muchas víctimas. Esto dificulta el diálogo que sí podría servir para aliviar o solventar el trauma de las mujeres afectadas. Y es que esta es la base por la que los espacios seguros **sí son necesarios**, al menos de momento. Desde el instante en que una actitud discriminatoria exista y se use contra alguien, es imperativa alguna medida de recuperación. Los espacios seguros cumplen esta función, y permiten un dialogo fructífero entre las implicadas.

Tampoco niego que vivamos en una sociedad, por lo menos a nivel virtual, en la que es necesario poner un **gran énfasis en ser políticamente correctos**. Todos conocemos Twitter y lo oscuro que puede llegar a ser, ya que siempre hay indignados por algo. De manera contraria, también existe gente que precisamente provoca a estas mismas personas o que recurre a ese tipo de estilo para hacerse oír. Para mí, eso es **un fallo de discurso** que provoca más mal que bien, pero también es importante recordar que alguien tiene que darle visibilidad al problema y, estando bajo el punto de mira, es más que comprensible que se cometan errores de expresión.

Dicho esto, nada tiene de malo aprender. Uno de los argumentos esgrimidos para opinar que este tipo de congregaciones son contraproducentes es por la exclusividad femenina. Todos queremos asistir, participar y entender, ¿no? Bien, hay una obscena cantidad de organizaciones, foros, eventos, bibliografía y vídeos donde el género masculino puede aprender y aportar. No es necesario asistir específicamente a esas reuniones, **hay muchas otras vías** y, por tanto, no me parece un argumento válido para condenar la idea de espacios seguros no mixtos.

Como conclusión, los espacios seguros **son necesarios,** pero ojalá llegue el día en el que no lo sean. Para mí, son un paso para llegar a un fin y ofrecer ayuda a esas mujeres que se ven anuladas por las actitudes machistas de algunos energúmenos. Además, también cumplen una función de comunidad y permiten que ellas conecten unas con otras, algo realmente valioso e importante a un nivel personal. El día que ninguna de ellas tenga escalofriantes anécdotas sexistas que contar, ese día podremos estar tranquilos.





...ESPACIOS SEGUROS?

no

"Los eventos para gamers son cada vez más family friendly."

por Gemma Ballesteros

De dónde ha surgido esta pregunta. ¿Ha habido algún tipo de agresión sexual en los eventos y yo no me he enterado? Es lo primero que pensamos muchos al leer a algunas personas exigiendo "espacios seguros" en los eventos para *gamers*. Entonces te paras a pensar… pero si **llevo desde antes de que este negocio fuera rentable**, no sólo asistiendo, sino también **organizando eventos sobre videojuegos y, sin embargo, no me ha pasado absolutamente ningún episodio desagradable,** y además me he sentido **muy arropada y apoyada** por el sector masculino. No digo que alguien no se haya podido ver en una situación incómoda con otra persona, pero independientemente de su sexo y del lugar en sí. Es pura cuestión de **probabilidad**. Afortunadamente, ahora **somos muchas más** — tendríais que haber visto cuando asistíamos un 1% de chicas —, y ellos **no se sienten invadidos**, ni mucho menos, más bien **están encantados de que por fin haya chicas que comparten sus aficiones.** De hecho, muchísimos asistentes van en pareja y los que ya tienen hijos los llevan con ellos, por lo que **estos eventos son cada vez más *family friendly*.**

A todas nos gustaría que hubiera **muchas más mujeres trabajando** de manera profesional en el sector, y eso sí que hay que **apoyarlo rotundamente.** Pero también hay que recalcar que algunas llevan **muchos años triunfando** y lo hacen gracias a su **esfuerzo**, **dedicación** y **trabajo bien hecho**, no en busca de generar polémica. Está bien hacer ruido para reivindicar nuestro sitio, pero **siempre desde el respeto,** y no intentando hacer que arda el mundo. Últimamente los radicalismos están llegando al ridículo... ¿Espacios seguros en un evento que se ha tornado más familiar que otra cosa? Y estas personas, ¿qué van a hacer cuando vayan a un concierto, o en un vagón de tren lleno como una lata de sardinas? Ahí un simple roce será la violación más absoluta de su ser y habrá que fustigar a todos los hombres presentes porque, claro, **todos** son culpables. Por favor, **seamos racionales** y tomemos las cosas como lo que son. Esto es como aquella moda que salió hace años de vestidos con un pecho descubierto: inventos de un insensato al que no hay que dar mayor importancia.

¡Es hora de que **dejemos de prejuzgar** a la mitad de la población por ser del género contrario! En el caso de que realmente te ocurra un incidente aislado — porque a la vista está que **estos no son eventos violentos** ni hay agresividad a espuertas —, ve a la comisaría y **denúncialo allí**… A ver si a la próxima vas a discutir con otra chica y vamos a tener que pedir espacios seguros sin hombres ni mujeres.

COMBO RÁPIDO



FERNANDO BERNABEU

El crowdfunding no es para todos

La financiación entre todos no siempre es buena solución

En nuestros recuerdos se mantiene fresca la memoria de *Mighty No. 9*, el supuesto sucesor espiritual de *Mega Man* (del mismo creador, Keiji Inafune), que pretendía aproximarse a la nostalgia que supondría un nuevo juego del robot azul sin tener los derechos, puesto que son propiedad de Capcom. No hace tanto que la decepción se instauró en el colectivo de jugadores de todo el mundo al comprobar que las promesas expuestas en este proyecto financiado por *crowdfunding* **no se iban a cumplir de ninguna manera**.

Mighty No. 9 se quedó más corto de lo que prometía ser, tanto a nivel técnico como a nivel jugable. Incluso la campaña de marketing inicial no alegró mucho a todos aquellos usuarios que consiguieron recopilar 4 millones de dólares para financiar parcialmente su desarrollo, que terminó alargándose unos dos años.

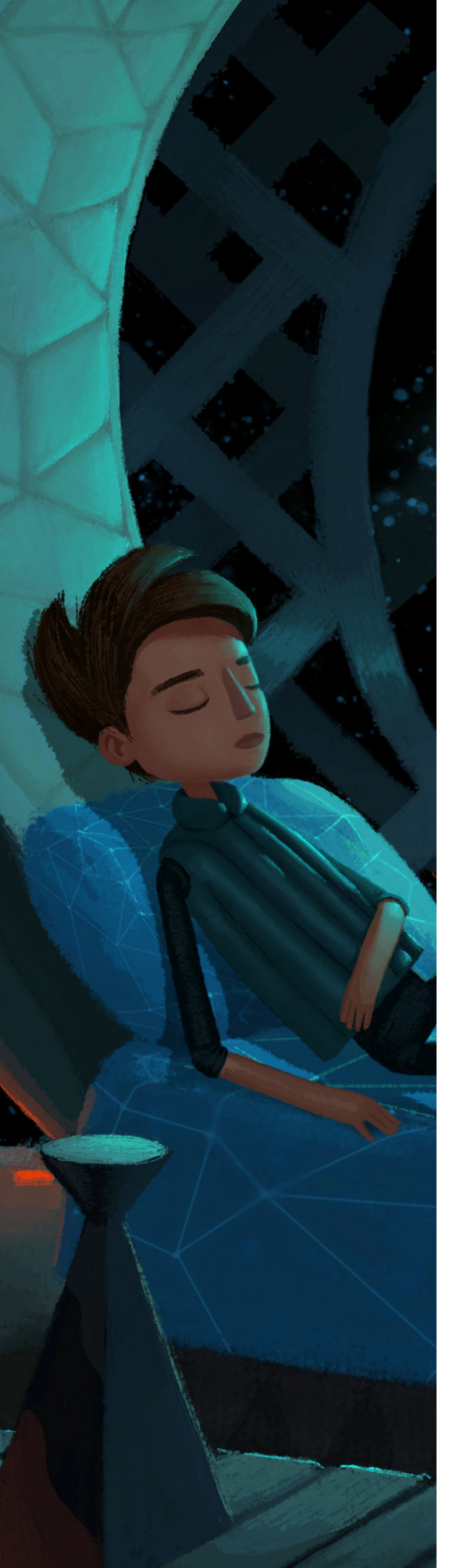
¿Pero por qué estoy hablando de él más de un año después de su lanzamiento? Pues porque recientemente ha vuelto a ser noticia debido a la recepción de las cajas físicas y los manuales por parte de los que pusieron más dinero para que existiera. Digamos que **la relación expectativa-resultado respecto a estas recompensas físicas se ha visto equilibrada con el título en sí**. En la descripción de dicha recompensa se especificaba que los que optaran a ella conseguirían la caja del juego y el manual de instrucciones a todo color, a elegir entre las medidas de las cajas de NES americanas o las cajas de los juegos Famicom en Japón.

Pues bien, los que ya lo han recibido se han encontrado con que, efectivamente, disponen de una caja de cartón con un manual de instrucciones, pero una cosa no viene dentro de la otra, y en muchos casos no es ni siquiera físicamente posible. Parece ser que los que gestionan estos productos no lograron crear dos versiones del manual de instrucciones, así que **los que pidieron una caja que replicara las medidas japonesas no pueden introducir el manual dentro**, porque directamente no cabe. Y esto último no está en color, tal y como se prometió.

Mal uso del crowdfunding

Quiero pensar que la culpa de esto está sencillamente en el concepto del *crowdfunding*, no en las personas que se aprovechan de este sistema para financiar de forma muy irregular sus proyectos ni en los incautos que donan su dinero con la esperanza de recibir algo bueno a cambio.

Juntar a un montón de gente para



que inviertan dinero en un proyecto no lo inventó Kickstarter. En el campo de las artes el concepto del mecenazgo no es nada nuevo, pero por comparar pondré otro ejemplo: **los bonos de guerra**.

Estos eran el método elegido para que cualquiera pudiera aportar su granito de arena en financiar a las tropas. Al igual que en los *crowdfundings* modernos, los individuos pagaban por estos productos con el objetivo de conseguir beneficios. En este caso, el Estado, una vez terminara la guerra, devolvería del dinero adeudado los intereses adquiridos mediante los bonos. Y en la misma situación, los contribuyentes asumían el riesgo de perder ese dinero si la guerra no dejaba al Estado en buena situación.

Si lo trasladamos a las campañas de *crowdfunding* modernas, el concepto es básicamente el mismo. Los individuos que crean en el proyecto y cuenten con el capital suficiente pueden apoyar la iniciativa. Sin embargo, **eso no significa en ningún caso que todo saldrá bien y se verán recompensados**. Es muy fácil caer en la tentación de dar más dinero para recibir premios mejores, pero nunca se debe olvidar que es posible que los creadores pierdan la guerra. O que no la ganen incluso después de haber recaudado el dinero que en principio parecía suficiente.

Keiji Inafune explicó en varias entrevistas que lo recaudado en Kickstarter para su *Mighty No. 9* era solo un 60% del presupuesto total para desarrollar el juego, pero eso solamente subraya el desconocimiento de los usuarios sobre las campañas de *crowdfunding*. Creo que me aproximo bastante a la realidad cuando digo que **casi todos pensamos que el dinero que figura en cada página es más o menos el que necesitan para sacar adelante el proyecto**.

Buenos ejemplos

Luego ya hay otros estudios de desarrollo de videojuegos, como el caso de Double Fine, que se están convirtiendo en expertos en esto de utilizar el *crowdfunding* para financiar sus producciones. En febrero de 2012 iniciaron en Kickstarter un proyecto que todavía no tenía forma, pero sí género. Y **no fue hasta 2014 cuando la primera parte de la aventura gráfica *Broken Age* vendió lo suficiente como para financiar la segunda**. Es decir, que incluso a los creadores con más diligencia les cuesta distribuir bien el dinero que reciben mediante *crowdfunding*, porque normalmente las primeras expectativas no se cumplen.

Este mismo estudio se encuentra en pleno desarrollo de *Psychonauts 2*, después de haber recibido en enero de 2016 más de 3,3 millones de dólares en otra plataforma de *crowdfunding* llamada Fig. Si comparamos esa meta de 3 millones con los 400.000 dólares que pidieron para *Broken Age*, está claro que han aprendido por el camino. No cabe duda de que en la segunda aventura empleando este método no han querido pecar de modestos.

Broken Age en verdad supuso el punto álgido del *crowdfunding* de videojuegos en todo el mundo, ya que en un mes terminó recaudando algo más de 3,45 millones de dólares frente a esos 400.000 que marcaban inicialmente la meta. Y ni siquiera así se libraron de un montón de problemas financieros para llevarlo a buen puerto. Por eso con *Psychonauts 2* en Fig, han querido dejar claro desde el principio, con un simple gráfico, que **los usuarios que donen dinero solo estarán colaborando a financiar una parte**, pues tanto Double Fine como otra empresa pondrán un montante de sus bolsillos para que el juego llegue el año que viene. Los mecenas recibirán el título y las recompensas pertinentes según la cantidad donada, mientras que las empresas verán su esfuerzo recompensado en beneficios y una mejora en su reputación. Tim Schafer, fundador de Double Fine, **ya cuenta con la confianza de toda la comunidad de jugadores** cuando decida emprender una nueva aventura por *crowdfunding*.

Pero hasta que vengan más empresas y demuestren que el dinero que piden les servirá para crear un buen videojuego (y lo hagan con total transparencia), **yo seguiré mirando el *crowdfunding* como un método algo turbio**.

De momento el siguiente gran proyecto a seguir es *Bloodstained: Ritual of the Night*, de uno de los productores de Castlevania: Koji Igarashi.

Ya existen indicios que no auguran nada bueno, como la desvinculación del proyecto de la desarrolladora Inti Creates. Espero que el resultado final sea capaz de estar a la altura y que este juego se convierta en un referente capaz de devolverme la fe por esta práctica.

LAS NUBES DE COLUMBIA



ALEJANDRA PERNÍAS

¿Ya no jugamos en solitario?

Se echan en falta más campañas para un jugador

En los últimos años hemos experimentado una bajada considerable en la cantidad de campañas—también llamadas modo historia—de los videojuegos. **Los multijugador y el online se han hecho con el mercado** y ocupan la mayor parte del tiempo de los jugadores.

La competitividad, el auge de los eSports, sus estrellas y las ganas de juego rápido han hecho que títulos como *Overwatch* triunfen entre la mayor parte de los usuarios de consola y PC. Sin embargo, no todos los títulos que se han aventurado a apostar completamente por un modo online están bien planteados. De hecho, **en algunas ocasiones se desperdicia una campaña** que parece más bien un copia y pega que algo en lo que se haya invertido tiempo y talento.

Uno de los ejemplos que hemos podido experimentar en los últimos años es el *shooter* de Bungie, ***Destiny***. **Muchas promesas**, o muchas expectativas, fueron los cimientos de este juego que decepcionó a una gran parte de usuarios que esperaba encontrar una apasionante y mística historia en la que perderse por el espacio. El Viajero y lo precioso de sus escenarios no fueron más que lugares de combate encarnizado que nos dejaron con las ganas de conocer sus profundidades.

El modo historia estaba vacío, hecho que decepcionó sobremanera a los que invertimos nuestro tiempo en las escasas horas que duraba la "epopeya". El juego podría haber funcionado bien con su online, de hecho sigue muy vivo y lleno de competición. **Parece que era necesario incluir una campaña que no aportaba absolutamente nada al título base**, lo que ocasionó más enfados que alegrías. Ya hemos podido catar la beta de lo que será *Destiny 2*, y aunque no es más que una breve prueba de lo que conformará todo el producto, las expectativas no son muy alentadoras. Muchos usuarios han dado su opinión y creen que parece más un DLC del primero que una nueva entrega.



El caso contrario ocurrió con *Star Wars: Battlefront*. Los seguidores de la saga galáctica más exitosa de todos los tiempos llevábamos un largo recorrido ahogándonos en la sequía de juegos basados en la franquicia. El anuncio de este *shooter* de la mano de DICE y Electronic Arts fue todo un acierto con el que se empezaron a hacer muchas conjeturas, demasiado apresuradas para lo que se conocía sobre el proyecto. Con las ganas nos dejaron cuando se hizo oficial la **ausencia de una campaña** en el rico mundo de *Star Wars*, y es que desperdiciar tantos matices y posibilidades es un auténtico crimen. Parece que esto va a resolverse con la nueva entrega. El estudio quiere redimirse y todo apunta a que ha desarrollado un juego en base al *feedback* de la comunidad.



De vuelta a la trinchera

No hay duda de que ***Call of Duty*** es el rey, el rey del multijugador. Millones de personas se sitúan frente a sus pantallas para combatir por la mejor puntuación en partidas cortas. **Las campañas de la franquicia, algunas mejores que otras, nos ponen frente a un menú de comida rápida que degustamos, pero la sensación siempre es la misma: vacío.** No están elaboradas y no consiguen que el usuario se sumerja; la superficialidad prima y se nota. Muchos de los jugadores que estaban clamando por el regreso de la franquicia a los conflictos bélicos históricos, van a volver con *Call of Duty: WWII***.** Esperamos que el modo historia nos meta en esa guerra para que no queramos salir.

¿Ya no queremos campañas? ¿Hemos olvidado lo que es jugar solos? Nos embarcamos en una aventura lejos de puntuaciones y del frenetismo de una batalla en la que solo importan las balas. **Las grandes historias que se han contado en los videojuegos a lo largo de su corta vida ya han conquistado a más de uno.** Y no es solo cosa del pasado. Podemos encontrar campañas que nos llevan a la crudeza de la guerra moderna y que desbordan calidad. *Spec Ops: The Line* es uno de esos títulos que te dejan con la boca abierta con su narrativa y argumento. El guion, escrito por Walt Williams, que ahora se encarga de escribir la historia de Iden Versio en *Star Wars: Battlefront II,* consigue calar hondo y mantenernos expectantes hasta el final.

¿Ejemplos? *Uncharted*, que ahora va a continuar su epopeya con *Lost Legacy* siguiendo los pasos de Chloe, o *The Last of Us*, que de una manera muy cinematográfica consiguió hacerse un hueco en nuestras mentes y corazones. **Naughty Dog ha sabido reinventarse y crear aventuras cargadas de emoción y empatía por sus personajes**, de los que siempre queremos más.

En territorio indie, más en concreto en la industria española, también podemos encontrar grandes joyas que abrazan la idea de que las campañas están para disfrutarlas solo, con tranquilidad y dando un paseo por un mundo creado para enamorar. ***RiME*, desarrollado por el estudio español Tequila Works, ha sorprendido a crítica y a usuarios.** Sin ni siquiera un diálogo consiguen transmitir sensaciones gracias a una excelente composición musical y a unos escenarios preciosos, un conjunto armónico que nos hace interesarnos por lo que ha pasado en su colorido mundo.

También podemos recordar lo que supuso *Ori and the Blind Forest,* un juego de scroll lateral para Xbox y PC, que con su cuidado apartado artístico y jugabilidad conseguía sumergirnos en una historia llena de emotividad y carisma de la que es difícil salir. Dentro de poco podremos disfrutar de una segunda entrega, ***Ori and the Will of the Wisps***, que **promete ser tan épica como lo fue la primera.**

Los tiempos que corren nos incitan a jugar con prisa, pero no todo está perdido, **todavía quedan grandes creaciones que hacen ver que el género no está muerto y que es necesario.** La industria no debería rendirse a la creación única de títulos basados en el online y el multijugador, ya que somos muchos los que tenemos una consola o un PC para jugar en solitario y olvidarnos de todo, para vivir otras vidas y dejarnos arrastrar por sus atractivos mundos.

EL OJO AVIZOR



ADRIÁN DÍAZ

Streamings ¿un mal hábito?

Hablemos sobre el hecho de ver juegos en vez de jugarlos

Me atrevería a decir que todos vosotros, o al menos la gran mayoría, alguna vez en su vida ha visto una serie de vídeos donde alguien, popular o no, ha ido completando el juego hasta su final. Sin ir más lejos, a mí mismo me hicieron un streaming personal de *The Last Guardian*. A falta de PS4 a día de hoy, era una buena excusa para ver de qué iba la eterna promesa. Sin embargo, mi punto crítico no va por aquí. Mientras que defiendo la práctica del *streaming* hasta el final pese a que no soy partidario de hacerlos — ni aún por aburrimiento —, sí que saco en claro una cosa: mucha gente, más de la que creéis, ha cogido la costumbre de ver juegos y sacar una opinión en base a ello. Y no, no es del todo correcto hacerlo. **Un juego no es para verlo, es para jugarlo y disfrutarlo en toda su totalidad artística.**

A lo que me refiero es que al ver un juego a través de un *streamer*, aunque sea un *gameplay* directo, ya estás omitiendo la parte jugable, pilar fundamental del videojuego. Y aunque esto se viene haciendo desde que éramos unos críos, cuando íbamos cantando maravillas del juego que nos había enseñado nuestro familiar o amigo en una sola tarde, se ha ido convirtiendo en un estándar para según qué personas. Os voy a poner un ejemplo, verídico totalmente en mi caso: imaginaos a alguien que quiere enterarse del *lore* de *Dark Souls*, y la primera idea que se le ocurre es coger y verse los tres juegos del tirón de algún *streamer* de Twitch o de algún vídeo de YouTube. La cara que se me quedó al decírmelo fue una mezcla de confusión e incredulidad. Servidor aquí, con una partida completada de la primera entrega con más de 30 horas — con sudor y lágrimas, y poco faltó para la sangre — unas cuantas horas echadas al segundo y a falta de jugar al tercero, no podía creer como alguien se quería enterar de la historia de la saga *Souls* a través de simples vídeos, pero menos me creía que quisiese tener luego una opinión firme hecha de los juegos y la franquicia en sí sin pasar — o mejor dicho sufrir — la jugabilidad que supone esos juegos junto con la mezcla de odio y satisfacción que dan progresar a través de ellos. Obviamente le desanimé de que hiciese cualquier cosa sobre ello: **más vale no saber nada sobre un juego que creer saberlo por lo que digan terceras personas.**

Probar y opinar

Lo único que me dijo es que no quería pasar por un juego donde no



iba a parar de morir. Sinceramente, no todos los juegos son para todo el mundo. **No hay que intentar abarcar cualquier cosa que haya en el mercado** para luego ir de entendidos por el mundillo. Y esto se aplica a cualquier arte o entretenimiento. En la música, por no escuchar música comercial no saco una conclusión en claro: lo intento, sé que no es mi tipo y paso de ello. No voy en busca de opiniones aleatorias para intentar recomendar o despotricar sin fundamento a otras personas. Personas que tendrán casi la misma manía, mientras que otras intentarán buscar opiniones de gente que de verdad hayan experimentado el producto. En nuestro caso, como jugadores y aficionados al mundo de los videojuegos **nuestro deber es probar, disecar y opinar a través de esta, nuestra revista,** para la gente que nos quiera leer y exponer su punto de vista. Gente a la que estamos eternamente agradecidos por hacernos caso mes tras mes, aún sin ser muchos de nosotros profesionales del sector y que muchos de vosotros colaboráis en la zona de socios.

Como antes he indicado, me he visto el *The Last Guardian* entero. Pero no por eso, el día que me agencie una PS4, no voy a jugarlo porque ya lo haya presenciado. Me haré con el juego, me sentaré en mi sofá y le echaré las horas necesarias para pasármelo hasta el final. Para sacar los detalles e intrigas que el juego de Fumito Ueda tiene después de muchos años. Disfrutaré de sus mecánicas para ver si así de verdad es un juego para mí o no. Y si me gusta, posiblemente pelee por el trofeo de platino. Y tras ello, posiblemente en un futuro dedique el tiempo a un artículo al juego, si de veras lo merece. O no. Mientras tanto, me mantengo neutral y dejo a los que de verdad son fans de la saga y del juego que opinen por mí. Creo que es lo más justo y correcto para todos, y **no resulta ético querer tener voz** sobre un juego que se puede ver en una tarde de domingo teniendo a gente que ha estado semanas y meses echándole horas.

No obstante, no juzgo a la gente que lo hace. Creo que es la misma industria la que lleva a muchos jugadores a hacer estas prácticas. Estamos en plena época de retransmisiones, capturas de pantalla, clips de vídeo y demás, por lo que es muy fácil llegar incluso a la gente que no ha tocado un videojuego en su vida. Solo que, a esta gente más novata en el sector, hay que llevarlos a encontrar su camino y su gusto por ellos. Ellos mismos son los que tienen que ver, descubrir y expandir sus horizontes; encontrar el amor, la indiferencia o el odio por los videojuegos. Escuchar a otros que han pasado por ese mismo camino, tomar sin miedo recomendaciones de otros géneros y contribuir a la comunidad de una forma u otra.

Entiendo que la curiosidad a muchos nos mate, pero la paciencia es una virtud. Yo, como muchos de vosotros, tengo muchísimos juegos pendientes, sobre todo en la consola de Sony. Sagas como *Kingdom Hearts* que no disfruté de pequeño puesto que escogí tirar por otras como *Metal Gear Solid* o *Gran Turismo*, las tengo en la recámara hasta que pueda jugarlas en su totalidad cuando me haga con una PS4 y la compilación de todos ellos, a ser posible antes de que salga su tercera parte. Ni una palabra he soltado hasta el día de hoy. Muchos otros opinan que es una cosa de críos o que simplemente despotrican contra esos juegos. Adivinad cuanto han jugado.

Competiciones de *e-sports*, *speedruns,* jugadores profesionales que enseñan a jugar a sus seguidores, interacción por ocio con ellos donde el videojuego queda en un segundo plano e incluso ese afortunado que tiene el juego antes que nadie y la gente lo ve para salir de dudas sobre si comprarlo o no. Son los verdaderos objetivos de los *streamings* y para lo que nacieron y no para sustituir el hecho de ver y no jugar a un videojuego y hacer como si así lo hubieses hecho. Seguro que tú, lector, tienes a mucha gente que también lo hace. Intenta tenderle una mano, que tenga voz y voto. Él o ella decidirá si quiere ser un jugador más, o querrá vivir en una burbuja que algún día acabará explotando. **Necesitamos personas con criterio, no recolectores aleatorios de opiniones sin tener idea sobre ellas.** Y no solo en este apartado. Si lo aplicásemos en muchos aspectos de nuestra vida, nos iría mucho mejor. Zapatero, a tus zapatos, que bien que son tu especialidad. **Por lo demás, ¡a seguir jugando!**

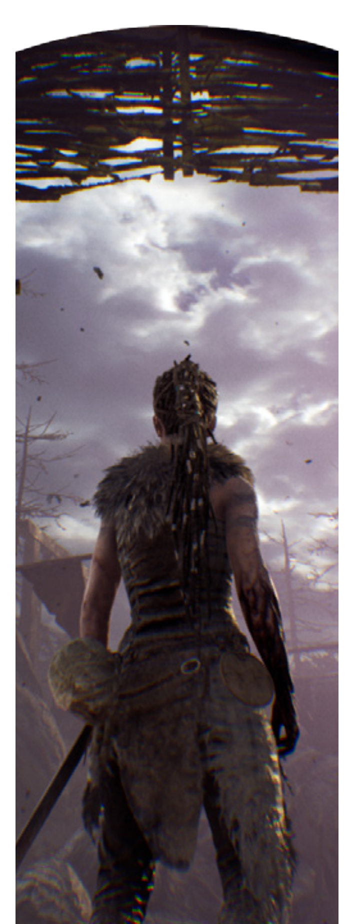
MIDNIGHT CHANEL



JUAN TEJERINA

Hellblade abre la veda

Ninja Theory descubre nueva senda en la industria



Miro a mi estantería y siento un sinsabor difícil de explicar. Se amontonan los juegos, y sé que seguirán apilándose. Recuerdo aquellos días en los que, junto a la tele (de tubo), descansaba una Nintendo 64. Sucedió a MegaDrive, y llegó gracias al esfuerzo que hicieron mis padres por concederme un capricho. Por aquel entonces, un servidor iba a la escuela, y mi poder adquisitivo se veía limitado a **mi capacidad de ahorrar**. En esta situación por la que todos hemos pasado, los juegos llegaban con cuentagotas: pero **se disfrutaban muchísimo más**. Horas y horas dedicadas a cada uno de los juegos de nuestra colección. Los exprimíamos hasta el último bit, y ni siquiera llegaban a aburrirnos. Recuerdo a mis padres diciéndome, no en pocas ocasiones, aquello de *«cuando ganes tu propio sueldo, te compras lo que quieras»*. Me pregunto qué pensarán ahora que he seguido su advertencia a pies juntillas. No lo niego, me compro todos los juegos que quiero: y a cambio me colapso yo solo.

Aquello de "el tiempo es dinero" cobra todo el sentido del mundo a esta edad, pues es lo que antes tenía y ahora no. De nada sirve copar la estantería de títulos interesantes si **el tiempo** que se tiene para disfrutarlos se ha reducido drásticamente a medida que han llegado las obligaciones. Para rizar más el rizo, tenemos que **el número de lanzamientos es cada vez mayor** y esto se mezcla con el afán por no dejar pasar ninguna posible joya en la colección ¿verdad? Y así, la colección crece, pero **los juegos no se juegan.** O no se completan. O se abandonan a medias. Y yo me pregunto **¿por qué?**

La industria ha tomado un camino que apuesta por las superproducciones. En algún punto de esta película, se ha llegado a creer que una superproducción debe tener una serie de **elementos ineludibles** que todos tratan de imitar: **un mapa abierto**, cuanto más grande mejor. Un **sinfín de misiones secundarias**: cuantas más, mejor. Unos **gráficos de calidad fotográfica**: cuanto más real, mejor. Una **historia *hollywoodiense***: cuanto más enrevesada, mejor. Y **una duración de 100 horas**: cuantas más, mejor. Y hacia ahí ha ido la industria, copiándose las ideas y tratando de brindarnos el mundo más grande jamás creado en un videojuego. Y nosotros, los jugadores, **lo hemos ido aplaudiendo** como borregos. Si vamos a pagar 60€, que nos dure años.

¿De verdad, eso es lo que queremos? La realidad es muy diferente. Nadie duda de que estos juegos tienen una gran calidad, pero sí me atrevo a decir que **no conseguimos disfrutarlos** como nos gustaría. El tiempo juega en nuestra contra, y la velocidad de



crecimiento de nuestra colección también. Al final ocurre que estos juegos llegan, inevitablemente, a un punto de repetición. Todos —salvo honrosas excepciones— llegan a ese momento en el que t**e aburres haciendo la misma tarea por enésima vez**. En otras ocasiones, sale otro juego nuevo **y dejamos el que teníamos a medias** para empezar éste otro. Y lo dejamos "a medias" con cuarenta horas jugadas. No es que lo hayamos dejado a medias, es que lo hemos jugado mucho pero no hemos llegado a terminarlo. Como un plato de comida demasiado cargado al que no consigues poner fin.

Sea como fuere, al final acabamos dejándonos sesenta euros de rigor en propuestas alargadas artificialmente. Juegos que nos hacen disfrutar en sus primeros compases, pero que acaban haciéndonos **perder el interés** una vez profundizamos en ellos. No porque sean malos, sino porque han sido concebidos **para durar más** de lo que deberían.

En esta vorágine de juegos titánicos, colecciones masivas y tiempo de juego limitado, comienza a surgir una nueva tendencia que debemos observar con atención. No sólo eso, sino también **cuidarla** y **nutrirla**: porque es una forma de entender el videojuego que se acerca mucho más al perfil de todos aquellos que ya no tenemos el tiempo que teníamos.

Hellblade ha roto el melón, y es que se trata de un juego con **todos los componentes** propios de una superproducción, centrados en crear una propuesta concreta y acotada. En lugar de focalizar el talento del equipo en crear una aventura gigante, en Ninja Theory se han esmerado a la hora de dar forma **a un viaje único**, donde todos los detalles están cuidados al milímetro. Un periplo **cuya duración es la que debe ser,** y que aprovecha cada segundo para transmitirte su propuesta.

A sus espaldas deja los mundos inabarcables, para centrarse en aportar **una experiencia única** al jugador. Son sólo ocho horas, pero se trata de ocho horas maravillosas e inolvidables. Ocho horas que, al terminar, te dejan ese **buen sabor de boca** de haber disfrutado de un buen plato. Una satisfacción potenciada por el hecho de saber que, esta vez sí, **te has terminado el juego.** No lo has dejado a medias. Lo has disfrutado hasta el final. No porque te haya gustado más: sino porque el juego no ha querido alargarse más de lo necesario.

Hoy nadie duda de que la calidad de un libro no se mide por su número de páginas. El interés de una serie tampoco se valora por el número de episodios. El videojuego está llegando a un **punto de madurez** donde se está dando cuenta de que puede —y debe— **ir más allá** de las propuestas eternas. Es hora de que lleguen estos pequeños regalos para los jugadores que amamos el videojuego, pero no tenemos el tiempo de antaño.

La importancia de *Hellblade* es capital, pues no sólo ha señalado un nuevo rumbo que siguen otros juegos como *Uncharted: El Legado Perdido* o el próximo *Dishonored 2: La Muerte del Forastero*, sino que además sienta un precedente en un asunto que nos interesa mucho, en especial si miramos a nuestras carteras.

Esta clase de títulos están llegando al mercad**o con precios muy atractivos** que rondan los 30€. Una cifra que se agradece y hace que saboreemos la experiencia el doble. Y es que duele mucho más gastarse 60€ en un juego que acabaremos abandonando, que 30€ en un juego corto pero que disfrutaremos de principio a fin con una sonrisa de oreja a oreja.

"Legacy of Kain: Soul reaver fue una evolución en su época"

—V'Ma

Enric L.

"Fate of Atlantis un juego que en su momento me enamoró y alucinó"

—

Como un compañero ya ha comentado sobre el regreso de *Monkey Island* yo soñaría con el retorno de **un Indiana Jones** estilo *Fate of Atlantis*. Un juego que en su momento me enamoró y alucinó. Nunca entendí por qué no se hizo una película con ese argumento porque en mi opinión fue **de las mejores aventuras gráficas que he jugado en mi vida.**

Creo que la franquicia *Indiana Jones* es una que podrían explotar más aunque Harrison Ford ya esté mayor, pero la marca y nombre en sí daría para **más aventuras** e historias de cualquier ambientación.

En general el retorno de algún juego de las series de LucasArts **sería para celebrar** pero debido a que el estudio desapareció todo pasaría por la adquisición de licencias por parte de otro desarrollador y a partir de ahí ver cómo adaptar la magia y mecánicas de las aventuras gráficas a entornos actuales. Una buena base de jugadores existe y sería una manera de innovar en este mundillo.

Champuses

"¿Por qué no devolvernos la esperanza en forma de Warcraft 4?"

—

El género de la estrategia siempre ha contado con grandes sagas *(Command & Conquer, Age of Empires, Starcraft)* y múltiples mecánicas (por turnos, en tiempo real,...). Pero **hay un nombre que sobresale** por encima de los demás aunque parece relegado solo para dar lore a un famoso MMO: *Warcraft.* Si Blizzard ha conseguido traer de vuelta un clásico como *Starcraft*, con su segunda parte, de forma digna a pesar de que algunos nostálgicos no olvidan sus orígenes, **¿por qué no devolvernos a sus fans la esperanza en forma de un Warcraft 4?** Además, han expandido mucho el mundo a través de *World of Warcraft*, por lo que sobran argumentos, mundos, personajes e historias para volver a disfrutar de la que muchos consideran mejor saga RTS.

¿QUÉ REGRESO



TE GUSTARÍA VER?

V'Ma

«Raziel eres valioso»

Con esta frase empezaba una de las aventuras y sagas **mas épicas que yo recuerdo**. Encarnábamos a un vampiro que había adelantado en evolución a su señor, Kain, motivo por el que era **condenado al sufrimiento eterno.** Pero el destino le aguardaba una misión muy diferente.

Legacy of Kain : Soul Reaver fue una evolución en su época, gráficamente mostraba unos entornos gigantescos un *pre-mundo abierto* de lo que conocemos hoy en día. Un mundo con 2 dimensiones: la mortal y la espiritual, entre las que **debíamos alternar de plano** para poder continuar con la aventura. Fue tal el impacto que a día de hoy grandes juegos beben de lo que hizo, aunque la saga continuó hasta PS3 con un último capítulo de dudosa calidad (eran buenos juegos, pero distaban de la genialidad del primer titulo de dicha saga).

Por eso, **por lo que fue**, me encantaría volver a ver dicho juego con la tecnología actual y que la saga **no caiga en el olvido** como otras.

Ricardo F.

"Me debato entre Sir Daniel Fortesque de MediEvil y Monkey Island."

Lo que más necesita mi cuerpo, es el regreso de **Sir Daniel Fortesque.** *MediEvil* fue uno de los juegos que más disfruté en la primera consola de Sony y su *Resurrection* el máximo responsable de que comprara PlayStation Portable. Pocas aventuras hemos visto que mezclen lo tétrico con el humor de forma **tan majestuosa** como lo hizo el estudio de Cambridge, autores también de una marca que me gustaría ver en la actual generación, el genial y poco recordado *Ghosthunter*. Pero siendo sinceros lo que más me gustaría ver es **una nueva entrega de Guybrush Threepwood** a cargo de sus padres Ron Gilbert, Dave Grossman, Tim Schafer y Steve Purcell (entre otros). *Un Monkey Island* 3 con el equipo original sería un auténtico golpe sobre la mesa en nombre de las aventuras gráficas. ¿Os acordáis de los famosos vídeos de reacción tras el anuncio de FF-VII *Remake* donde los usuarios incluso se subían a las mesas chillando y llorando? Eso haría yo con el anuncio de la vuelta al *software* de *Monkey Island*.

Jairo L.

"Hoy en día, Mega Man es un recuerdo"

Cuentan las malas lenguas, que al comenzar el fin de semana, los ejecutivos de Capcom van a su bar favorito a tomar unas copas. Conforme avanza la noche y la bebida sube, empiezan las bromas y las risas. Entre ellas, alguien dice *«Buah tío, te has fijado en lo bien que va el último Mega Man. Está quedando fino fino»* a lo que otro responde *«Jaja sí, ¿Te imaginas "hip" la cara que se le quedaría a la gente si lo cancelamos»*. Y desgraciadamente, otro dice, con un golpe en la mesa ***«¡No hay huevos a cancelarlo!»*** y el primero se levanta, tirando la silla «¡¿Qué no hay huevos!? **¡¿QUÉ NO HAY?!**»

Quién lo diría, ¿Verdad? *Mega Man*, una saga con decenas de juegos a sus espaldas, desde plataformas hasta RPG, a día de hoy **es solo un recuerdo**. *Smash Bros* lo ha tratado mejor que Capcom en años. ¿Dónde están los duros plataformas clásicos? ¿Los impresionantes *X*? ¿Los distópicos *Zero*? ¿Alguien recuerda ya que hubo un rpg mezclado con juego de cartas? ¿O un *metroidvania*?

Fangames aparecen periódicamente, demostrando las ansias de que vuelvan. ¡Si han hecho hasta un Mega Man Maker! ¿Hace falta más prueba de que queremos que vuelva?



NÚM. 21 - SEPTIEMBRE 2017



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
RESPONSABLE DE CONTENIDO
CARLOS SANTILLANA
COORDINACIÓN
JUAN PEDRO PRAT
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
PULSA START
ROBE PINEDA
LEVEL UP!
MARC ARAGÓN
INSERT COIN
JON ANDONI ORTIZ
EN LA TRIBUNA
DANIEL ROJO
REDACCIÓN
JAVIER BELLO
FERNANDO BERNABEU
OMAR MORENO
ÁNGELA MONTAÑEZ
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
DAVID NEIRA
ISRAEL MALLÉN
GAMER ENFURECIDO
GEMMA BALLESTEROS
COLABORA
RAMÓN MÉNDEZ
ALEJANDRA PERNIAS
FRANCHUZAS
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JUAN PEDRO PRAT
JAVIER BELLO
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
MIMI PINK
JAUME FONT ROSELLÓ
ESGALOR
ALBERTO CORZO
CORRECCIÓN
BORJA RUETE

ESTE NÚMERO NO HABRÍA SIDO POSIBLE SIN EL

APOYO DE NUESTROS SOCIOS GOLD

RODRIGO DÍEZ
HÉCTOR LÓPEZ
JUAN A. HURTADO
RUBÉN FÚNEZ
HODEI TIJERO
DAVID RIOJA
DAVID MARTÍNEZ
LUIS CALVO
DIEGO VILLABRILLE
PABLO JIMÉNEZ
JOSÉ L. OJEDA
VALVANERA MORENO
ALEJANDRO SUÁREZ
IVÁN FERNÁNDEZ
JAUME MINGOT
RICARDO FERNÁNDEZ
JORGE GONZÁLEZ
ENRIC LLOP
CARLOS MARTÍN
JUAN J. DOLZ
RUBÉN COSTA
PEDRO HERRERO
ADRIÁN TORRES
RAIMON MARTÍNEZ
MANUEL VALLEJO
XAVIER SOLÉ
PABLO FUERTES
JUAN R. ESPINOSA
ROQUE M. GUILLÉN
JORGE H. PEYRET
ALEJANDRO CEBRIÁN
ÁNGEL M. DE MIGUEL
MARC SÁNCHEZ
JESÚS I. GANDOY
ADOLFO FERNÁNDEZ
ELIEZER PLASENCIA
FRANCISCO FERNÁNDEZ
JUAN LILLO
LUIS I. ROCHE
JON CALONGE
ÓSCAR BUSTOS
Mª DEL CARMEN BELLIDO
SIMÓN GONZÁLEZ
SERGI MESTRES
CARLOS ZARZUELA
JAVIER PALACIOS
DANIEL VÁZQUEZ
DAVID RUIZ
JOAN LLORENS
JAVIER GARCÍA
SERGIO BIENZOBAS
MANUEL LÓPEZ
SUSANA RAMÍREZ
ISMAEL ABAD
JORGE ENCUENTRA
DANIEL ROJO
MIKEL THOMEN
VIRGINIA MARTÍNEZ
JORDI LLOP

FRANCISCO FLOREZ
DAVID MOTA
ELI LÓPEZ
IVÁN VINAGRE
VÍCTOR FLORES
JOAQUÍN ASTETE
EDUARDO BRIALES
FRANCISCO LÓPEZ
PEDRO LÓPEZ-
GUADALUPE
ADRIÁN DÍAZ
FERRÁN PERUGA
ADRIÁN JIMÉNEZ
PABLO ALBUIXECH
MARCOS CARBALLO
AITOR LÓPEZ
MANUEL BUITRAGO
MARIANO ESPERANZA
PABLO MOLINA
DAN-BEE LEE
ÁNGEL SAN MILLÁN
HUMBERTO GUILLÉN
JOSEP FRADE
SAMUEL MENA
ARTURO SÁNCHEZ
JOSÉ F. ALONSO
JAVIER MONFORT
RAMIRO DÍEZ
ADRIÁN CALVO
RAÚL MANERO
ÁNGEL FUNCIA
GERMÁN MARTÍNEZ
DAVID GUARCH
JAVIER MARTÍNEZ
ADRIÁN OJEDA
JON A. ORTIZ
FRANCISCO VALVERDE
JOSÉ M. ARCE
IVÁN PIQUERO
ALFREDO BERNABEU
IÑAKI ALBIZUA
PHILIPPE CHIDOYAN
MILLÁN DIGUELE
ÓSCAR COSTALAGO
MARCOS GUARDE
ALEXANDRE OLIVERA
CARLOS RODRÍGUEZ
ORIOL PARDO
MARCOS ESTEBAN
FERNANDO CORZO
MARÇAL CANALS
SILVESTRE MONTIANO
JOAQUÍN RELAÑO
ALBERT MARINÉ
DIEGO VALENTÍN
GEMA LEÓN
ENRIQUE FERRER
DAVID MARTÍNEZ
DANIEL BUENO

RUBÉN SÁNCHEZ
GONZALO MUÑOZ
ANTONIO J. ROMERO
ARTURO GONZÁLEZ
PABLO CANO
JESÚS Y. TORRES
CARLOS CASADO
JAIRO LUGILDE
MANUEL COTA
ADRIÁN NIEVAS
FRANCHO CALAHORRA
ÓSCAR MARZAL
GABRIEL Gª-REDONDO
LUCÍA S. SAEZ
ÁLEX BORREGO
MAU RODRÍGUEZ
JOSÉ GARCÍA
DAVID NEIRA
DAVID OLIVA
JUANRA UFARTE
PATRICK SVENSSON
JOSÉ A. GONZÁLEZ
CARMEN SÁNCHEZ
FERNANDO M. ALONSO
RAÚL FERNÁNDEZ
ROQUE LARA
LUIS J. MORENO
MIGUEL ARÁN
ANTONIO ARTIGAS
GUSTAVO ORTEGA
CARLOS LORCA
DAVID LEÓN
ASIER FERNÁNDEZ
IÑAKI BENDICHO
LOURDES LLOPIS
DANIEL RAMOS
ALBERTO GAMARRA
ALBA PAZ
ALEIX ROCA
RAFAEL CASTILLO
JOSÉ A. SILVA
JORDI SALMERÓN
DAVID CIA
IVÁN MARQUÉS
CARLOS CAPELLÁN
DANIEL RETAMERO
ADRIÁN LÓPEZ
JUAN A. BLAYA
ENRIQUE EVANGELISTA
VÍCTOR HURTADO
ALBERT MARX
JAVIER FRAGA
FRANCISCO CORRAL
RAFAEL DEL OLMO
CRISTIAN JIMÉNEZ
MIKEL CARPIO
JUAN V. HERRERA
JOEL IBÁÑEZ
DANIEL BARRIUSO

DANIEL GÁLVEZ
ALBERTO SAN SEGUNDO
CARLOS MORALES
TOMÁS SÁNCHEZ
PAU XAUBET
JOTA DELGADO
JUAN IBÁÑEZ
ANTONIO VALDENEBRO
DANIEL PERALES
RUBÉN CAMAÑO
BENJAMÍN MAÑAS
ANTONIO CRESPO
JOSÉ L. EGEA
DENNIS CUESTA
FERNANDO BERNABEU
SERGIO FERNÁNDEZ
ALEJANDRO ALTABER
FÉLIX BARRACHINA
JOSÉ M. LUCAS
MAIKEL FERNÁNDEZ
ÁLVARO GONZÁLEZ
MARC DOMINGO
FRANCISCO J. CERVERA
CRISTIAN LEGAZA
FRANCISCO APREA
CAMILO MAGDALENO
SANTIAGO SOUTO
PEDRO RUIZ
DIEGO BARRANTES
MANUEL HERMIDA
DAVID YÁÑEZ
SERGIO PERA
ISRAEL QUINTANA
ALEJANDRO RODRÍGUEZ
DAVID JUNCÀ
ALBA GRACIA
ASIER SÁNCHEZ
CHRISTIAN APARICIO
VICENT MENGUAL
JAVIER I. CALVO
AARÓN MOLEÓN
ADRIÁN RODRÍGUEZ
SALVADOR FERNÁNDEZ
NICOLÁS DE LA PEÑA
ANDRÉS VERGARA
XAVIER GRAS
CARLOS FERNÁNDEZ
JAMES PHELAN
SERGIO SANTIAGO
ALBERT BADOSA
ADRIÁN GARCÍA
GABRIEL PIEDRA
JOSÉ A. MANRIQUE
MERCEDES MORANTE
JUAN C. LUCAS
JACOBO LUENGO
AARÓN REBOREDO
KENNY J. DÍAZ
JUAN POLO

A TODOS, GRACIAS


DESCUBRE LA PORTADA ALTERNATIVA
METROID II: SAMUS RETURNS
GTM
DESTINY 2
LLEGA LA LEGIÓN ROJA




GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM